家用电脑与游戏





魔兽世界直面挑战

竞技男生永远躲不开的话题
女子电子竞技的发展

挑战·极限动作网络游戏

游戏小说:枪咒
一个CSER不醒的噩梦

ASUS A8N-SLI 系统八卦
SLI的乐与怒

玩家杂谈"头文字D"模式
我要漂移

文化掩饰下的黑暗
GTA的"黑色文化"

[特稿]E3'2005
游戏世界新方略



WWW.WOWCHINA.COM

the9第九城市





要爽由自己
冰火暴风城





家游竞拍大奖
Tt夏日"芯"动力
PC机箱酷炫精品
立即翻至中插别册专版

本期附送
EQ2
独家密报

零售价:9.8元 www.playgamer.com
ISSN 1009-6183



敬告:游戏有益身心 沉迷影响生活

赠品 太乐网欢唱卡

不限时在线卡拉OK，另赠20太币灌录个人单曲。

卡号: 帐号:GHIJGK5P3JNINNWC
密码: 密码:KVE6M5HE

www.tailenet.com




© 2005 Chinese Language Version by Shanghai Everstar Online Entertainment Co. Ltd.
© 2005 T3 Entertainment Co., Ltd. All rights reserved.
劲舞团
Audition
au.9you.com
火爆公测正在进行！
9You Online Music Play Game
动感在线
劲乐无限
久游音乐网游系列
劲舞时尚，炫动无限
欢迎访问官方网站：au .9you.com
音乐网游第2波
绿色网游先锋－久游网
久游网
9you.com
网络游戏综合门户网站
WWW.9YOU.COM
游戏时尚 尽在久游
地址: 上海市西藏中路18号 港陆广场6楼 (200001) | 电话: 021-63517280 |
传真: 021-63517252 | 客服电话: 021-63601518 | 商务合作邮箱: market@staff.9you.com
魔牌 ONLINE
即将推出


幻想春秋
ONLINE



2005年6月号 总130期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
编辑出版：《家用电脑与游戏》杂志社
办公地址：北京市海淀区恩济庄18号院
1号楼1104室
邮政编码：100036
电　　话：(010)88146001
传　　真：(010)88117608
网　　址：www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

主　　编：王潜
常务副社长：宋爱华
执行主编：刘威
编辑部主任：梁华栋　罗东东
编辑/记者：谷岩　周越　石磊
美术编辑：胥斌　单非　艾洋
编读热线：(010)88146003-30

项目总监：刘淑惠
广告总监：蒋同庆
广告经理：李丽　李宗泽
电子信箱：ad@playgamer.com

发行经理：王瑒
电子信箱：publisher@playgamer.com

上海代表处：赵廷　李帅
电　　话：(021)58787033
电子邮箱：dagou@playgamer.com

刊　　号：ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司
bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证：京海工商广字第8011号
印　　刷：北京国彩印刷有限公司
定　　价：9.80元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

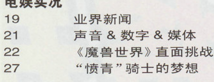






电娱实况

新作速递



游戏观点

第一频道

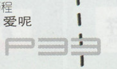
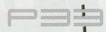
金山游戏专区

目标游戏专区

网易游戏专区

九城游戏专区

天堂 II 专区



《魔兽》杂谈

中文版《魔兽世界》的全面公测经过一个月的时间后面临结束，并即将进入商业化运营阶段。

印象里，国内几乎没有哪一部游戏在上市前夕获得过如此热烈的追捧，无论排队购买客户端的长龙，还是各种媒体连篇累牍的报道，就把电影电视、图书音像等相邻行业都算上，这般情形也是屈指可数。

我这几年基本没玩过网络游戏，但限量公测的时候也在WoW里试了若干个角色，公测时更在游戏里游历了小半个世界。我相信这部游戏凭借暴雪品牌和自身品质的号召力，把许多以往疏离和漠视网络游戏的人都“召唤”进了游戏。于是，我们除了习以为常的在饭馆、银行、车站、医院、厕所和使馆之类的地方排队之外，还要在《魔兽世界》的门口排队。游戏被玩成了稀缺资源，不知这算不算是一种正常的现象。

《魔兽世界》是优秀的，但游戏过程中的感觉并不总是很舒服，甚至间或要遭遇一把郁闷。网络游戏和单机游戏的区别就体现在这里。当游戏世界存在过多变量，玩家随时随地会受到外界因素影响的时候，他的游戏体验便充满了不确定性。换言之，在游戏产品水准和终端硬件配置相当的时候，与单机玩家相比，网游玩家的爽与不爽是比较没谱的事情，网络接入情况、服务器质量、其他玩家行为、客服能力、运营商临时举措和突发事件等等，都直接对游戏进程发生作用，进而干扰游戏乐趣。越是人数众多、服务器端数据计算和传输量大的游戏，这些问题便越可能突出，因此，对游戏运营商的要求也就越高。

不过，也总是会有玩家不受影响。他们是那种不在意网吧的乌烟瘴气，枯坐到天明毫无倦意的人；是那种不在意电脑的老化陈旧，对延迟跳帧和频繁退出视而不见的人；是那种不在意时间的窘迫逼仄，有十分钟闲暇也要摸一摸键盘鼠标的人；是那种不在意游戏到底是什么东西，只想消磨时间和创造“财富”的人；是纯粹的人，脱离普通趣味的人，有益于游戏企业的人……当然，每一类玩家习惯的形成都自有其原因，不同玩家类型就玩游戏而言也并无高下之别。《魔兽世界》的设计，已经在很大程度上给予玩家“和而不同”的余地。现在有一种观点认为，《魔兽世界》会是一把尺子，一只筛子，可以对玩家的类型和层次实现划分过滤的功能，这令我十分糊涂。我只能想象出一件事：假如WoW的CD-KEY和点卡价格提高到现在的10倍以上，那就可以“萃取”出一小批“精英玩家”：有钱人和有钱人的孩子。



小马
awei@playgamer.com



P75

P70

P82

极限攻略

网游记

家游竞技场

大话家游

MOBILE 地带

游戏科技

P89



征服
風雲天下
首款
引领北美
的中华网游
700个日日夜夜，200000000用户的见证！
征服
CONQUER
2周年
http://zf.91.com/5.htm
网龙(中国)公司
NetDragon Websoft Inc.
TQ
天晴数码娱乐
TQ Digital Entertainment

广告索引











新玩家 PLAY!GAMER

P40










汉唐文化 传承天下



"我穿越千年的沧桑，走到今天"



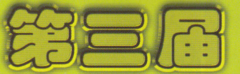
丝路傳說
SilkRoad Online
大唐
波斯
罗马
www.srocn.com



马踏韩国泡菜，剑砍暗黑菠萝；魔都魅影给你全新游戏体验。
国际顶级游戏专业媒体PC GAMER 2004年度十佳角色扮演游戏大奖得主!
权威奇幻人士翻译，国外官方技术汉化，协力打造欧美奇幻角色扮演游戏究极中文版!
全中文免费战网全天开放，封闭、开放两种模式任您选择，支持多达上千位玩家同时鏖战于互联网和局域网!
启用电信、网通战网服务器南北呼应，构建稳定网络环境!
已购买《圣域》原作的正版用户不仅可以享受中文补丁终身免费升级，更可以优惠价格购得本资料片及续作!（优惠方案请查询圣域中文站）
打造强力反作弊系统，彻底杜绝战网作弊，提供绿色游戏环境!
圣域
（官方资料片）
Official
SACRED
Expansion Pack
UNDERWORLD
魔都魅影
需《圣域》
原始版支持
www.sacred-game.com.cn
简体中文版
动作角色扮演
建议零售价58元
热卖中
ASCARON
你想体验无各般的深邃吗？
你想体验大菠萝般的爽快吗？
你想体验地牢围攻般的刺激吗？
走入地下城主的游戏世界，就能满足你！
著名《巫术》系列游戏、《电脑魔神》、《巫师与武士》等
款游戏制作人D.W.Bradley亲自主持设计开发。
游戏中可创建属于你自己的英雄，从不同种族与职业种族
合出你的英雄。每个种族都有独到的个人属性、技能和
殊能力。
游戏中包括了一个充满各种可互动NPC的庞大世界，同时还
玩家提供了海量的个人任务足以满足你探险的欲望。
大的物品库，包括常见，珍稀和独有的各类物品。珍稀
独有物品将依照特定算法随机产生，能为玩家带来各种不
的体验。
全支持单人闯关模式和多人团队冒险模式。
龙与地下城
地下城主
DUNGEON LORDS
DREAMCATCHER
TYPHOON GAMES
简体中文版
动作角色扮演
建议零售价69元
即将上市
星空娱动
北京星空娱动科技有限公司
Star Interactive Technology Co., Ltd.
地址：北京市朝阳区大屯路风林绿洲 F05-27D
电话：8610-64839210
传真：8610-64839212
邮编：100101
信箱：service@sunnyinteractive.com.cn
网址：http://www.sunnyinteractive.com.cn/
更多精品
DRAGONSHARD
龙与地下城
龙晶
ACT OF WAR
战争行为



动漫无极限 欢乐饕餮宴
2005年8月4日—10日
中国人民革命军事博物馆
2005"盛装·狂欢"动漫节
2005
FULL-DRESS CARNIVAL
盛裝·狂歡
ANIMATION FESTIVAL
北京站
挑战擂主 —— 百家社团角逐"2005全国十佳cosplay社团大奖赛"！
梦想成真 —— 与国际一线动漫大师真正零距离！
精彩刺激 —— 嘉年华游艺疯狂互动让你欲罢不能！
不折不扣 —— 投资百万精品玩具任你赢取！
视觉盛宴 —— 海内外漫画大师精选作品肆意饕餮！
精彩亮相 —— 动漫游戏盟主入驻展会超新潮流资讯一网打尽！
万人博弈 —— 体验超极限、超多喝采的CS游戏擂台赛！
动 漫 节
超值大禮 隨票贈送
预售票5月29日全面启动
（仅预售门票享受超值赠礼）
（腾讯动漫频道 comic.qq.com 为活动全面合作伙伴）
超值门票
¥ RMB 50.00
价值30元参观券
20元场内游艺币
价值220元特别大礼
（含腾讯QQ新版毛公仔）
超值套票
¥ RMB 120.00
价值210元七天参观券
10元场内游艺流通币
赠送价值200元的赠品
VIP套票
¥ RMB 880.00
价值500元七天不限次参观服务券
预订
200元场内游艺流通币
赠送价值500元的赠品
无限收藏价值的唯一版入场券
特别主办单位：QQ www.QQ.com
承办单位：SIGMA 51KEDOU.COM www.51kedou.com
特约协办单位：北京娱乐信报
官方网站：腾讯动漫频道 comic.qq.com
支持单位（排名不分先后）：美国哥伦比亚好莱坞（中国）影业、上海盛大新华网络、望族国际传媒、273C绝对动漫网、腾武数码、游龙在线、滚石移动、当当网
协办单位（排名不分先后）：中国动画学会、新干线、动漫贩、少年漫画、中国卡通、漫画大王、北京卡通、郑州小樱桃卡通艺术公司、263网络公司
全程平面支持媒体：北京娱乐信报
全程网络支持媒体：搜狐 SOHU.com
全程游戏媒体支持：Play!
全程票务代理：小红帽票务 票虎网 PIAOHOO.COM www.piaohu.com
抢票热线：010-67756666-2（四环内免费送票）
咨询电话：64759317\64759382\84726013\84726012



中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会



Play the Future

全球游戏玩家的盛会

2005年7月21日-23日 **上海新国际博览中心**

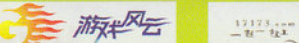
- 第三届ChinaJoy游戏角色扮演嘉年华
- 第二届ChinaJoy展会优秀游戏评比大赛
- 第二届ChinaJoy电视游戏竞技大赛
- 21世纪未来数码港展示区
- 首届Miss ChinaJoy 选美大赛

- 中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛
- 中国游戏产业投资分论坛
- 中国移动娱乐发展分论坛
- 亚洲电子娱乐技术分论坛
- 中国休闲游戏发展分论坛

主办单位：
中华人民共和国新闻出版总署
中华人民共和国科学技术部
中华人民共和国国务院信息化工作办公室
中国国际贸易促进委员会
中华人民共和国国家版权局
上海市人民政府

承办单位：
中国出版工作者协会游戏工作委员会
上海市新闻出版局
北京汉威国际展览有限公司

首要媒体 











承办单位：北京汉威国际展览有限公司 地址：北京市朝阳区百子湾路16号后现代城5号楼A座601室 邮编：100022
联系人：栾逊先生、漆延征先生、于昆先生、高文爽小姐 电话：+86-10-51659355 传真：+86-10-87732633 Email: howell@howell 163 com

www.chinajoy.net



《魔兽世界》商业化在即 九城采用 CDKEY 彰显信心和决心

5 月 22 日，第九城市《魔兽世界》运营团队公布，为了更好地为所有玩家提供一个稳定、公正、舒畅的游戏环境，提高游戏质量，进一步完善客户服务系统，《魔兽世界》即将开始正式商业化。同时，为了更彻底、坚决的打击外挂，保护广大玩家正常的游戏环境，暴雪娱乐和第九城市将对账号采用 CDKEY 认证的模式。正式商业化后任何玩家必须认证 CDKEY 后才能充值并进入游戏。在 2005 年 6 月 5 日之前，任何玩家只要认证 CDKEY 都将免费获得同等价值 30 元（66 小时 40 分钟）的游戏时间。



同一天，《魔兽世界》限量版珍藏套卡在全国 20 座城市首发。

数码娱乐进驻国家级软件交易会

4 月 29 日，第三届中国国际软件和信息服务交易会新闻发布会在北京饭店举行。会议由交易会组委会副主任、国家商务部副部长魏建国主持，交易会执委会主任、大连市市长夏德仁介绍了第三届展会的总体方案和筹备情况。这是中国惟一的国家级软件交易会，第三届将于 2005 年 6 月 23 日至 26 日在大连世界博览广场举行，展出内容更增加了国际数码娱乐及应用技术展区，据称微软将有意携 XBOX 参展。

联众新品推出，主打健康游戏

5 月 12 日，联众公司在钓鱼台国宾馆举行新品发布会，宣布了新推出的游戏豆游戏和其他几款上线新作，以及新的联众货币兑换结构及会员服务新标准。文化部网络文化司市场处、新闻出版署音像司、国家体育总局棋牌运动管理中心、北京公安局网监处、中青网协、游戏工委等部门的领导出席了发布会。他们高度评价了联众在积极探索健康游戏发展上做出的贡献；充分肯定了联众产品的健康性和创新性；强调联众品牌在树立行业产品标准时起到的领头羊作用及巨大的市场号召力；表扬了联众积极和政府部门合作，倡导健康游戏的态度。

盛大与 Turbine 签约合作 《龙与地下城 Online》将登陆中国





4 月 21 日，盛大公司在上海宣布与北美地区领先的娱乐公司 Turbine 签署战略合作协议，盛大将拥有《龙与地下城》网络版在中国地区的独家运营权。该游戏预计将于 2005 年下半年在中国发布。

“作为传统角色扮演类游戏鼻祖，《龙与地下城》的网络版对我们目前所拥有的游戏产品线将是一个非常好的补充。”盛大董事长兼 CEO 陈天桥表示，“我们希望在 Turbine 公司的技术支持下，通过盛大中国领先的用户资源和运营优势，尤其是结合我们家庭战略的实施，尽早让中国的互联网用户领略到这款经典作品带来的丰富体验。”

《龙与地下城》自 1974 年首次发布以来，在全世界享有极高的声誉。基于最新的 d20 规则，《龙与地下城》网络版将提供给用户原汁原味的《龙与地下城》体验。

成功完成新一轮战略融资 久游网五月公测新作不断

久游网 5 月 16 日于上海宣布完成新一轮融资计划，获得了来自 Dragon Groove Inc. 首期 500 万美元的现金注资。这是继久游网于 2004 年 11 月成功获得美国凯雷、香港富鑫和中韩移动投资基金等三家国际知名风险投资机构共同投资 1400 万美元后，所获得的新一轮国际投资。

久游网大型音乐休闲网络游戏第 2 弹《劲舞团》携包括 20 首中文舞曲在内的共 60 首新曲于 5 月 12 日开始免费公开测试，大型 MMORPG《科隆 2》于 5 月 19 日展开公测。此外，久游网原创的大型休闲网络游戏《贪吃蛇大战》和同 CGP 公司联合运营的全球首款集换卡片网络游戏《魔牌》也于 5 月内陆续开始内测。

至尊金甲，荣耀亚丁 《天堂 II》亚丁城主受封

4 月 22 日，《天堂 II》“至尊金甲，荣耀亚丁”新闻发布会在上海金茂大厦召开，会上新浪公司将耗资近百万人民币制成的十套“青狼”重甲的第一套，通过“城主受封仪式”颁发给《天堂 II》游戏中的第一任亚丁城主。



到场的玩家代表都是各服务器的亚丁城主，他们是 3 服卡因的 KOK、火舞与自由联盟；5 服艾瑞卡的索兰尼克；还有 11 服鲁娜的月盟、游戏人生。而将获得盔甲馈赠的则是 2 服席尔法特的珈蓝联盟。根据规则，这十套盔甲中的八套将分别颁发给各服首位夺下亚丁、并成功坚守一个月的血盟玩家，并将在盔甲头盔部分铭刻上获胜血盟的名字及占领亚丁城的时间。

ACON5 中国区决赛落幕 CS、魔兽项目冠军产生

2005 年 5 月 14~15 日，ACON5 全球游戏大赛中国区决赛经过两天双败赛制的激烈角逐，ACON5 中国区 CS 项目和魔兽项目的冠军均已产生，他们将参加 2005 年 6 月 4~5 日在中国西安举行的 ACON5 全球总决赛。



在 ACON5 全球游戏大赛中国区魔 CS 决赛中，败者组冠军 Goldtel 队连胜两局击败了对手 PF 队获得 ACON5 中国赛区的冠军，他们将代表中国参加 6 月初在西安举行的 ACON5 全球游戏大赛总决赛。

在 ACON5 全球游戏大赛中国区魔兽争霸决赛中，李晓峰（ID:WE.Sky）以实力上的压倒优势取得了胜利，获得 ACON5 全球游戏大赛中国区魔兽争霸项目冠军，将入围 ACON5 全球游戏大赛西安总决赛。

演讲者真正控制了一切 罗技推出 2.4GHz 无线演示控制器

5 月 15 日，瑞士罗技公司正式推出一款带有内置可编程计时器的 2.4GHz 无线演示控制器，配备 2.5×1.5 厘米的液晶计时显示器，便于查看时间和电池电量（电池可提供长达 6 个月的使用时间），它的振动提示功能根据预先设置可在当演讲时间还剩下 5 分钟和 2 分钟的时候通过振动提醒演讲者。仅凭通过触摸就能简单鉴别的按键设置，以及 15 米的无线接收有效范围，使众多商界精英借此可在日常的演讲和会议当中更加挥洒自如，完全控制演讲的每个细微环节。

揭开封印之谜，呼唤王者归来 《天堂 II》叁章震撼登场

5 月 18 日，《天堂 II》正式更新游戏版本至《叁章——黑暗苏醒》。集攻城结盟、宠物育成、职业进阶、道具制作等多重游戏乐趣于一身的《天堂 II》，自去年登陆国内以来深得玩家厚爱。伴随叁章到来，《天堂 II》未曾开启的“七封印”，游戏玩家未尝体验的“副职业”、“飞龙系统”、至尊 A 装备及更多游戏新亮点一一呈现。此外，《天堂 II》与微软合作，将 MSN Messenger 服务嵌入游戏，玩家可管理相关游戏内的好友名单和 MSN 用户列表，并进行实时对话。



《天堂 II》同时推出全新产品包《叁章——黑暗苏醒》超值套装。售价 15 元的叁章产品包分 CD 及 DVD 两种不同版本，内含叁章完全客户端、珍藏版 CG 动画 DVD、完全功能手册、价值 10 元的新手卡、精美贴纸以及艺术 CD 盒，极具收藏价值。







新绝代 Cosplay 上海车展惊艳全场

4 月 21 日到 4 月 28 日，第 11 上海国际车展隆重举行，全球知名汽车制造厂联合公司各相关品牌，全线出击本次盛会。

游戏新干线公司携手腾讯 QQ 汽车频道，以 Cosplay 展示的合作方式一同参加了此次盛会。绝代香车构成车展上一道异常亮丽的风景，打破了美车配美女的传统概念。江小鱼的调皮帅气和花无缺的冷酷英俊，《新绝代双骄 Online》两大男主角的现场 Cosplay 秀让现场观众眼前一亮。

《魔域》奇幻文学征文大赛正式启动

为配合天晴数码公司的大型多人在线网络游戏《魔域》六月初的内测，17173.com、天晴数码和 91 文学网联手推出大型网络奇幻文学征文比赛，比赛时间从 5 月 25 日开始，6 月 20 日截稿，经过五天的投票时间，七月初颁奖。此次的比赛由天晴数码提供背景故事，向全国范围内征集优秀的短篇（3000~5000 字）作品，并为此次比赛提供了《魔域》尊贵帐号、液晶显示器、MP3、U 盘等奖品。活动详情可访问魔域官方网站 my.91.com 与 91 文学网 wx.91.com。

借星战造势 威宝 16 速 DVDR 新片同期首发

5 月 20 日，来自美国好莱坞的暑期大片《星战前传 Ⅲ 西斯的复仇》在全球同步首映，同日，来自美国的著名存储品牌威宝（Verbatim）宣布推出最新的 16 倍速 DVDR 刻录光盘，并在全国参加“星战前传 Ⅲ”首映的电影院中选择了 24 家五星级影院，进行新产品上市“首映”。威宝首家研制出 16 倍速 DVD+R 和 DVD-R 刻录光盘并于 2005 年初量产，采用了 Advanced AZO 染料、Super Stamper 先进母盘和专利银反射层三项顶级技术，在记录精确度、抗光性能和降低激光功率（20%）等方面均处于领先地位，其单片装的零售价格定为 9.9 元/片。

显示“芯”选择 XGI Volari 8300 即将超值登陆

日前，集显示芯片研发及制造于一体的图诚科技（XGI）正式推出新一代 PCI-E 规格总线的显示芯片 Volari 8300，基于该显示芯片的 Volari 系列显卡的发布也标志着 XGI 正式涉足国内显卡品牌市场。作为 XGI 旗下首款针对大众级用户而量身定制的 PCI-E 规格显卡，0.13 微米工艺制程、完全兼容 DX9 等主流图形扩展接口、支持 SM2.0 等主流特效技术，其独有的 eXtreme Cache 技术架构还可共享系统内存工作，令实际工作性能达到板载显存的 3~4 倍。此外它还集成了 TV 编码器，具备动画补偿和 LCD overdrive 技术，支持最高达 2048 x 1536 分辨率的输出，此产品的市场参考价为 750 元。

光华在线杀毒：免费查！免费杀！

目前国内的杀毒软件行业的黑马《光华反病毒》，是一款通过微软全球认证同时率先支持 Windows 2003 SP1 的杀毒软件。而采用其核心程序的“光华免费在线杀毒”服务，无须下载、安装任何程序，只要上网就可以查杀本地电脑上的各种病毒。目前新华网、人民网的相关频道及其他网站已经支持此项服务，用户也可以直接登陆中国杀毒网（www.viruschina.com）来享受免费在线杀毒服务。

讯宜日立硬盘再掀“匡威”运动风

日立硬盘总代理 Orbbit 讯宜联合国际顶尖的体育用品品牌匡威（CONVERSE）于 4 月 27 日起，在全国范围内举办日立三年质保 SATA 硬盘促销活动，凡于活动期间购买日立三年质保 80G SATA 硬盘的用户，即可获赠匡威时尚运动鞋一双。

此次主推产品为日立三年质保 Deskstar 7K250 80G 8M SATA 硬盘，该款硬盘采用 Serial ATA 接口，转速为 7200RPM，缓存为 8M，单碟容量为 80G，总容量为 80G，平均寻道时间为 8.8ms。

2002 年，讯宜推出的“买精英主板，送匡威樱花运动鞋”大型促销活动一度引起轰动，时隔 3 年，讯宜的“匡威”运动风再次席卷而来。

PC 也绿色 Tt BTX450 打造强劲节能电源

近日，Tt 发布了一款符合中国节能产品认证管理委员会(CCEC)标准的绿色节能电源——BTX-450 电源套装，其环保主要体现在于它符合我国计算机节能产品的技术要求。除此之外，这款套装充分体现了 Tt 近来提倡的静音散热理念：电源采用 12cm 炫光风扇并通过温控回路进行自动转速调节，且套装内配有独立风扇调速器。这些设计不仅为 DIYer 带来强大稳定的能源支持，在静音散热的同时也增加了人性化的控制功能，目前此款电源零售价为 450 元。



MOTO E680i 无线自由享乐 让我随娱随乐

2005 年 4 月 27 日，北京，最具时尚娱乐态度的手机 Moto E680i 上市。MOTO E680i 是娱乐手机的领衔代言，倡导“娱乐的品质和娱乐的自由”两大主题，泾渭分明的区格于以往的娱乐手机，清晰界定出真正意义上的娱乐手机标准。E680i 作为第一款支持立体声蓝牙耳机的手机，彻底摆脱了耳机线的负累，让户外运动更加精彩，E680i 更有随时随地高清晰、高品质的音乐、电影和 3D 游戏陪伴。娱乐寓于生活，本该如此的惬意和舒适！

JOYES 演绎手机游戏新魅力

近日，Joyes 手机游戏世界（Game.joyes.com）进行了全新改版。Joyes 定位于手机游戏门户，聚集了大量手机游戏玩家，为目前最具影响力的手机游戏站点之一。玩家在这里可以及时地了解最新的游戏资讯，Joyes 游戏评测团出品的游戏评测报告也可以为初级玩家提供详细的上手指南。改版后的 Joyes 手机游戏世界将加深与业内的合作，并意图在刚刚兴起的手机网游方面打造厂家与玩家良好的交流平台。

2004 年，几家厂商相继推出的手机网游为手机游戏市场注入了新的驱动力，网络对战使得手机游戏在交互性方面得到了极大的增强。由单机到网游，手机游戏在短短两年间就复制了 PC 游戏的发展历程，其发展速度令人惊诧。Joyes 作为专业手机垂直门户，在手机游戏报道方面具有先行优势，这次改版将进一步加深 Joyes 在手机游戏用户中的影响力，为手机网游的推广开辟更广阔的渠道。5 月 17 日，全新面目的手机游戏门户 Game.joyes.com 将以其独特的魅力与玩家见面。

手机游戏 电信日一道靓丽的风景线

5 月 15 日~17 日，围绕今年世界电信日主题“行动起来，创建公平的信息社会”，中国移动江西分公司、诺基亚（中国）有限公司和诺基亚合作伙伴联梦娱乐软件有限公司等知名 SP 在南昌举行了声势浩大的“庆贺 517 电信日活动，宣传未来 3G 业务，推广移动应用，共创公平的信息社会”活动。联梦娱乐的手机游戏展示在本次活动中吸引了众多市民驻足关注，俨然形成了一道奇特的风景线。

N-Gage QD 全面普及 《三界传说 II》充当掌上先锋



著名手机厂商诺基亚和国内无线增值业务知名 SP 美通无线正式达成战略合作计划，在即将进行全国促销的游戏手机 N-Gage QD 中内嵌手机网络游戏《三界传说 II》，这也是 N-Gage QD 推出后首次全面更新内嵌软件内容。

国内首家面向游戏产业的专业杂志正式创刊

国内首家以服务中国数字娱乐产业为方针，面向游戏产业广大从业人员和游戏设计开发爱好者的专业杂志《程序员——游戏创造》于 2005 年 5 月正式创刊。《游戏创造》的内容涵盖游戏的策划、研发、设计、制作、运营、项目管理、市场推广和产业新闻等方面，该刊作为美国游戏业界权威杂志《游戏开发者》（Game Developer）的中国内地独家合作伙伴，获得授权转载许可，成为国内游戏业界人士了解国际最新技术趋势的窗口和与国外同行交流的平台。



华硕显卡为半条命2 唯一指定显卡

全球首创，华硕劲推 双核心 GeForce 6800 系列显卡

日前全球最大的显卡厂商华硕推出了其全球首创的双核心 GeForce 6800 系列显卡。该系列包括 EN6800ULTRA DUAL 和 EN6800GT DUAL 两款，采用了创新的显卡技术，将两片 GeForce 6800 Ultra/GT GPU 整合在一块 PCB 上，使得单片显卡的性能得到了成倍的增长，并且完全突破了 SLI 技术。华硕 EN6800ULTRA DUAL 在 3DMarks03 和 3DMarks05 测试中都取得了独立显卡的世界最高成绩。

华硕双核心 GeForce 6800 系列还拥有华硕显卡的独家创新技术，如 GameFace Live 技术可以让玩家在游戏中面对面进行交流和切磋；Video SecurityII Online 技术则可通过摄像头或小型摄影机监控可视区域内的任何微小变化。华硕显卡凭借卓越的性能和优秀的品质，得到全球最热门游戏《半条命 II》的青睐，被指定为其唯一专用显卡。



声音

"女人们不喜欢玩游戏的原因，就和她们不喜欢看体育赛事的原因一样。在漫长的进化过程中，由于性别的分工需要，女性们的快乐神经并没有同这类男人专有活动联系起来，但在那时艰苦困难的生存环境中，这也是不得已的选择。人类在生存竞赛中只是比其它和我们分享空间的动物略胜一筹，而它们也被大自然预先编好了适合生存的生物程序。"

约翰·德沃拉克

——在一篇题为《生物学与游戏：女人为什么不玩游戏》（Biology and Gaming: Why Women Don't Play Games）的文章中，作者菲利普·奥康纳从生物学和社会学的角度，阐述了性别对于游戏选择方式的影响及其原因。

"优秀员工每半个月按成绩评选一次，一等奖150元，二等奖100元，三等奖50元。每15天由主管统计公布业绩，累积两次排最后一名当即开除。"

——在温州的一间"打钱工厂"的大厅入口处，贴着这样的"员工守则"。旁边的一块小黑板上，还写着一则某上班时间QQ聊天的员工被开除的通知。这间有着90多名员工的"打钱工厂"有着自成一体的企业化管理制度，其目前的主要"产品"是《魔兽世界》中的金币。

"把那个从你身边夺走你的家人的混蛋的脑袋用电钻钻开，这是何等痛快的事情啊！"

——这是游戏《惩罚者》（The Punisher）平面广告的广告语，该广告被刊登在英国《Xbox官方杂志》和《每日之星》（Daily Star）杂志上，并被制作成海报张贴在酒吧卫生间内。英国广告监测委员会（Advertising Standards Authority）已叫停该广告，原因是它有明显的"宣扬和美化暴力"的倾向。

"难道我是唯一一个希望游戏业赶紧崩盘的人？难道再没有人认为现在的游戏业实在太过分了？我实在弄不明白，人们怎么会愿意掏50美元，去买一款自打十多年前诞生后就没怎么变化过的主视角射击游戏。我对我的孩子们抱怨，他们却坚持认为游戏业在进步。他们举了一些例子，但这些例子在我看来不是进步，而是更堕异，甚至更愚蠢。"

——《PC Magazine》编辑约翰·德沃拉克在一篇题为《毁灭战士4：游戏业的终结》（Doom 4: End of the Game Industry）的文章中炮轰游戏业，认为游戏业与其苟延残喘，不如赶紧崩盘。他预测下一代家用游戏主机会成为转折点，游戏业自此将开始滑坡。

"怀旧情结有它的价值所在。看看最早的那一代玩家，他们现在已经40多岁，很少再玩游戏。但他们仍会满怀感激地回望那段激情岁月。"

——好莱坞一九八八画廊（Gallery Nineteen Eighty Eight）举办了一场名为"我是八位机"（I Am 8 Bit）的艺术展览，该展览收录了由数十位艺术家创作的各类作品，这些艺术品的最大特色在于，它们都是受"超级玛莉"、"大金刚"等80年代的老游戏的启发创作而成的。



姚明

"我从未见过学生对历史课有如此高涨的热情，不仅仅是学生，连系主任也忍不住走过来看看这边到底发生了什么事情。学生们大声地讨论着、笑着、争辩着，他们的话题始终围绕历史，而不是这个周末又有哪个乐队前来表演了。"

——美国伊利诺斯大学、马萨诸塞州塞伦州立大学和印第安纳州橡树山中学的历史课课堂上，出现了一款名为《创造历史》（Making History）的教育娱乐软件。塞伦州立大学的莫雷罗教授认为将娱乐软件引入教育，可以增加教学的趣味性，提升学生的学习效果。

"生活和游戏的不同就在于，打游戏还能存盘，死机了能重启，但生活不能重来。世锦赛我们死了，打成这样，就只能这样，不可能重来一遍，所以我的生日一点都不快乐。不过，这届世锦赛没打好，我以后还有机会，还有下届奥运会，下届世锦赛，甚至下下届奥运会。"

——从中学开始，姚明的生活就与游戏机结下了不解之缘。从CBA到国家队到NBA，游戏机几乎成了与他脚上的红绳一样重要的装备。为了玩游戏，姚明可以通宵达旦，甚至和父母"打游击"。坐在电脑前玩游戏的姚明就像个孩子。

"这并非因为我们不承认那些演员的专业天赋和他们的价值，而是因为我们不认为他们的这些天赋足以让他们一辈子都从我们的游戏产品身上坐享其成。"

——美国的电影演员正越来越多地参与到游戏制作中，最近，美国70多家游戏发行商的代表组织与美国演艺职员工会（Screen Actors Guild，SAG）和美国广播电视艺术家联盟（American Federation of Television and Radio Artists，AFTRA）就演员的报酬问题进行了谈判。SAG与AFTRA坚持认为演员在游戏行业中的表演同样适用追加酬金制度，即每售出一套游戏，演员应提取一定比例的酬金。游戏发行商的代表组织拒绝了这一要求，双方的谈判以破裂告终。

数字

3000人

在武汉市最近举行的"楚才杯"国际中小学作文比赛中，有3000名小学生不约而同地将妈妈刻画成"变色龙"、"母老虎"、"河东狮吼"等形象。在这些孩子的笔下，妈妈是"变色龙"，考了满分她睡着了都会笑醒，考差了就会大发雷霆；妈妈是"母老虎"，每次出去玩总被她准确地堵回来；妈妈是"河东狮吼"，看一会儿电视她就会发作……将妈妈"妖魔化"的背后，反映出中国家庭教育存在的误区。

7小时

美国在线（AOL）最近的一项调查显示，孩子们玩游戏着迷常常会使他们忘记吃饭或做家庭作业。据调查，十几岁的孩子平均每周花费在游戏上的时间为7个小时，大致相当于他们做家庭作业的时间。13%的受调查者承认曾为玩游戏而错过了他们最喜爱的电视节目，19%的受调查者曾为玩游戏而忘记了吃饭。

5330万美元

中国最大的网络游戏运营商盛大网络公司第一季度财报显示，该季度其网络游戏营收为4.416亿元人民币（5330万美元），占总营收的88.9%。其中MMORPG的营收为3.312亿元人民币（4000万美元），休闲游戏的营收为1.104亿元人民币（1330万美元）。盛大董事长兼CEO陈天桥表示，未来凭借《梦幻国度》和《龙与地下城在线》，公司将继续保持高增长态势。

6020万美元

韩国最大的网络游戏运营商NCSoft公司第一季度财报显示，该季度其净营收额为604亿韩元（6020万美元），净利润为126亿韩元（1260万美元）。NCSoft公司CEO表示，对即将发布的《行会战争》（Guild Wars）和《罪恶城市》（City of Villains）有充分信心。

媒体

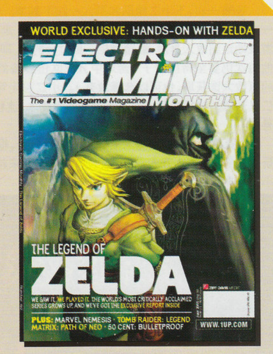
PC Gamer
《掠食》
（Prey）

《毁灭公爵》的传奇设计师们为大家带来了这款以《毁灭战士3》引擎开发的射击游戏。这是一场美国战士与外星异形之间的较量，高科技武器与古老灵魂之间的较量。这场战争是真实的，这场战争是《毁灭战士3》驱动的，这场战争就在你的眼前。



Computer Gaming World
《雷神之锤4》
（Quake 4）

更大、更好、更恶。《雷神之锤II》诞生的八年后，在Raven工作室的帮助下，id公司开始了一场新的冒险。我们的编辑杰夫飞往威斯康星，体验了一把将Strogg轰得粉碎的感觉。在这篇前瞻中，我们将对"雷神之锤"系列的经典历史作一番回顾。



Electronic Gaming Monthly
《赛尔达传说》
（The Legend of Zelda）

《赛尔达传说》，不管最后被定为什么名字，正在向我们走来。这一次，赛尔达终于长大成人了，更魁梧，也更英俊。他正随着这一经典系列成熟起来，但他的任务一直没有变——拯救公主。

《魔兽世界》直面挑战

●编者按

5月13日，第九城市自豪地向世人宣布，自4月26日《魔兽世界》在中国大陆地区全面公测后一周，最高同时在线人数已达到50万人。

"50万"的数字远远超过了北美、欧洲和韩国的记录。作为有史以来在中国最为成功的一款欧美网络游戏，《魔兽世界》已经被我们的玩家赋予了许多新的含义和期望。这些含义和期望，有些已经超越了游戏本身的范畴。

"50万"的数字也在中国大地上投下了一块巨大的阴影，这块阴影不仅笼罩着市场上的其它竞争对手，也笼罩着《魔兽世界》的玩家们。当中国玩家的行为习惯与游戏本身的设计之间产生越来越多的冲突，当刷屏叫卖、打钱公司和外挂使用者屡禁不止，阴影的边缘正在变得越来越清晰。

正视问题，驱散存在于《魔兽世界》中、存在于玩家心头的每一处阴影，这不仅仅是第九城市的工作，不仅仅是我们作为游戏媒体的责任，更是每一位玩家为自己的权利所应付出的义务。

习惯成自然

题记：在《魔兽世界》中，这两类玩家的数量旗鼓相当，他们之间习惯上的冲突很可能导致各自所寻求的乐趣的丧失。

《魔兽世界》内测的时候，暗夜精灵猎人王小二遭遇了一连串烦心事。一次，王小二想去抓一只豹子作为宠物，那豹子是某个任务的任务怪，已经被杀得差不多。他找了很久，才找到一只幸免遇难的豹子。当他喜出望外地准备抓捕时，斜刺里突然杀出另一个玩家，将豹子打死。气愤的小二要求对方道歉，对方却嘿嘿一笑，道："你傻啊你，我凭什么向你道歉？"说罢扬长而去，丢下小二一人在原地发愣。

还有一次，王小二组队和别人一起下副本。让他郁闷的是，队伍中的一个盗贼玩家总是在小队打怪时就开始loot。大家奋力作战时，他却优哉游哉地走到敌人身后，翻箱倒柜。更过分的是，即便自己无法使用的装备，他每次仍要坚持掷骰子（游戏中分配队伍装备的方式，由投骰子决定，谁的点数大谁获取，也可以选择放弃）。小二忍无可忍，不断提醒对方，这位仁兄却依然我行我素。好在下的是监狱副本，流程短，忍到结束，大家作鸟兽散。

《魔兽世界》在中国大陆公测已一月有余，据说在同一天空下呼吸的玩家已经达到50万人，而类似的烦心事也越来越多。这让满怀热情的王小二异常沮丧。



欧美游戏能否适应中国功夫？

从规则到习惯

新浪"暗黑破坏神"论坛版主"盐水菠萝"在美国服务器已经升到60级，他将原先上暗黑官方战网时的一些习惯延续至今。比如包袱里常带着许多药水，路上碰到其他玩家，先给对方打一个增强智慧的魔法，再赠送一些药水；包袱里还随时备着几件行会里的朋友都用不着的装备，在铁炉堡的银行门口看到有装备太差的新手玩家就免费交易给对方。尽管每月要支付100多元人民币，并忍受400以上的Ping值，他还是宁愿选择上美服玩《魔兽世界》，原因是在国内"恐怕会不习惯"。

我们必须承认，欧美网络游戏与亚洲网络游戏在游戏设计上确实有很大的不同。欧美网游强调"合作"和"探索"的乐趣，开发者倾向于将游戏设计成一场与朋友的共同探险。亚洲网游则更注重"培养"，例如角色的升级、发展，以及后期的PK、PvP，这些被视为乐趣的主要来源。

设计理念，或者说文化上的差异，导致玩家在这两类网游中会养成截然不同的习惯。在亚洲网游中，大多数情况下你可以单打独斗，以solo的方式进行游戏，同时你还需要应对随时随地可能发生的PK。这样的生存环境，令玩家习惯于对周围的人和事物保持戒心，同时也令谦让等礼节失去了存在的必要，因为礼貌反而会被认为是软弱的表现而招致杀身之祸。

注重合作的网游则会形成不同的习惯，为了保证合作的效率，将合作的成本降至最低，玩家会摸索出一套不成文的语言和行为规则，并将其固定下来。这些规则与玩家的素质并无直接关联，尽管我们很难要求一个在现实中满嘴脏话的人，会在游戏中摇身一变，成为一名彬彬有礼的骑士，但规则的妙处在于，一旦成为习惯，它就会独立于个体而存在。不遵守规则的人，可能组不到队，可能没有公会愿意收留他，最终也就无法在讲求合作的游戏中生存下去。

傲慢与偏见

曾几何时，国内游戏界一度谈"欧美"色变。《魔兽世界》的两位同乡父老——《无尽的任务》（EverQuest）和《魔剑》（Shadowbane）先后在中国大地上轰轰烈烈地倒下。很多人将它们的失败归咎于游戏系统不符合中国玩家的口味，例如背景设定、角色设定、操作设定，但他们忽略了更深层的问题——行为习惯。

前有成功的单机系列开道，后有暴雪的冠世盛名支持，《魔兽世界》只轻轻一跳，便跨越了中国玩家的心理鸿沟。但这并不意味着我们的玩家已经打心眼里接受了这款欧美网游，要想扎根中国，《魔兽世界》面临着更大的考验——如何将游戏规则转化为玩家的行为习惯。

王小二们的困惑正反映了前面所述的两类截然不同的玩家习惯之间的冲突，可以想见，任何一方如果处于绝对劣势的话，或被同化，或被淘汰，都不会与另一方产生太大的矛盾。但在《魔兽世界》中，这两类玩家的数量旗鼓相当，他们之间习惯上的冲突很可能导致各自所寻求的乐趣的丧失。而偏见的存在，更会令矛盾升级。

事实上，即便长期在美服上游戏的玩家，彼此之间也会产生种种冲突。一群曾在《魔兽世界》北美服务器同一个公会并肩作战的朋友，在回归国内服务器后不久，便爆发了一场前所未有的风暴。

一天晚上，公会中的五人去跑哀号洞穴副本，分别是20级的法师、20级的战士、25级的萨满、24级的猎人和18级的牧师。法师和牧师的商业技能都是附魔，这个技能在初期并不好练，因为好的装备新人非常需要，拿来拆掉烧技能十分可惜。因此，他们事先约定本职业不能用的装备不要掷骰子。

游戏中有一类装备是装备后才会绑定，即使不小心扔了骰子，也可以再交易给其他玩家。基于这一考虑，法师在猎人掷了加4敏捷的皮甲后也掷下了骰子，在战士掷了加3耐力、加1力量的披风后又一次掷下了骰子。她的运气是如此之好，以至于两次都被她赢得了最后胜利。其他人自然很不高兴，他们以私聊的方式向队长提出抗议，队长随即要求法师离队。

正确的规则是，所有人都放弃以后，练附魔的人才可以在询问之后

loot，在别人需要的时候，是不可以掷骰子的。即使错手掷了并且赢了，也应该主动将物品交给队长或参与掷骰子的人。特别是在开荒时期，不会拾取绑定的好装备也应该尽量照顾公会里的新人，而不是自私地拿来练附魔。

有趣的是，本事件中的受害者猎人是一名忠实的《传奇》玩家，他的练级速度快，打出的装备多，也常常将打到的装备在公会频道中展示，谁需要就立刻寄给谁，因此而受到别人的尊重。而从未染指过韩式网游的法师，却并未因有过美服的游戏经验而变得谦让有礼。

共同的责任

深谙规则的玩家尚且如此，更何况许多第一次接触此类网游的玩家。“合作”对于他们来说实在是一件很陌生的事物。我们没有理由去责怪他们，我们相信他们也希望能够用最有效率、最有趣的方式进行游戏，只是没有人去引导他们。另一方面，我们也必须承认，中国服务器就是中国服务器，那些习惯了在欧美服务器上游戏的玩家同样应该学会适应新的环境，而不是认为只有我的这一套规则才是正确的。

上述例子还很多，在副本中胡乱掷骰子的玩家和手忙脚乱造成团灭的玩家常常被偏见者蔑视为“只配玩《传奇》的人”。事实上，出现问题后就把责任全推到队友身上、不乐意耐心解答新人提问的某些欧美系玩家，更令人反感。我们所要做的不仅仅是调和他们之间的矛盾，还应该让他们学会为了共同的目标互相谅解，最终达成素质层面的协调和统一。

在这一问题上，作为运营商的第九城市和作为舆论导向的游戏媒体，无疑负有最主要的责任。肩负将《魔兽世界》介绍给中国玩家的任务，第九城市绝不应仅仅在商业上引入游戏。游戏文本和语音的汉化、服务器的架设、销售渠道的打通……这些是最基础的建设，作为运营商，九城更有责任把游戏内各种有益的规范准则传达给玩家，积极引导玩家的行为习惯。

同样，我们的游戏媒体在毫不吝啬地将大量版面用于网上随处可见的各种攻略和指南的同时，也应该为游戏内的玩家制作一份特殊的“行为攻略”，揭示可能存在的冲突，并提出合理的解决方案供玩家选择。这些方案可以参考欧美的某些惯例，并根据国内的具体情况加以调整。例如，当几队玩家想同时杀掉一个任务怪时，他们可以按照先后顺序排好队来完成这个任务，而不是谁抢到给谁。当一支队伍进入副本杀死 boss 后掉落了蓝装，如果有几名玩家同时需要这件物品时，他们可以坐下来讨论，究竟谁更需要这件物品，被认为最需要该物品的玩家将得到它，其他人则主动放弃。

习惯的形成显然不可能完全依靠个体的自律，而厂商和媒体也难以对此进行严格的约束，这时就需要公会这样的玩家组织出面加以维系。欧美服务器的大公会往往会采用一种名为“Dragon Kill Point”（杀龙点数，以下简称 DKP）的机制来决定在后期的 RAID（组团）中，谁有权得到装备。DKP 的机制大致如下：在一次公会的 RAID 中，杀死 boss 后掉落了一件蓝装，这时有 A、B、C、D 四名玩家，如果 A 因不需要这件装备而放弃，A 将得到 5 点 DKP；B 需要这件装备，但他选择放弃投骰，则可得到 15 点 DKP；C 需要这件装备，但因投骰的点数比 D 少而没有得到装备，他将获得 10 点 DKP；D 投骰得到了装备，就不会有任何 DKP 奖励。这样，当下一次 boss 又掉落蓝装时，如果公会会长规定“DKP 高于 10 的人才能参与投骰”，尽管 A 和 D 可能需要这件装备，也将失去参与这次投骰的资格。这种 DKP 机制主要用于衡量每一位会员对公会所作出的贡献，在彼此达成默契的情况下，它可以保证一种公平的游戏规则。

改变习惯

“习惯对我们的生活有绝大的影响，因为它是一贯的。在不知不觉中，经年累月影响着我们的品德，暴露出我们的本性，左右着我们的成败。”斯蒂芬·柯维（Stephen R. Covey）在畅销书《高效能人士的七个习惯》中一再强调“改变习惯”的重要性。

柯维将“习惯”定义为“知识”、“技巧”与“意愿”三者的混合体。他认为，知识是理论性的观念，指点我们“做什么”及“为何做”；技巧是指“如何做”；意愿则是“想做”，表示我们有付诸行动的愿望。要培养一种习惯，这三项要素缺一不可。以此观照，对于《魔兽世界》的玩家来说，无论亚洲流还是欧美系，首先必须有与人合作的愿望。否则，即便知道该怎样合作，也不明白为什么要合作；即便明白了为什么要合作，也掌握了合作的技巧，如果不是打心眼里有与人为善的“意愿”，还是无法使之成为习惯。

“为什么做”和“如何做”可以通过厂商和媒体的信息渠道获得，但“想做”则必须依靠每一位玩家的自发自觉。习惯的改变是一段艰苦而漫长的过程，柯维将其比喻为飞船的摆脱地心引力：“太空人搭乘阿波罗 11 号太空船，首次登陆月球的刹那，的确令人叹为观止。但太空人得先摆脱地球强大的引力，才能飞往月球。因此在刚发射的几分钟，也就是整个任务一开始的几英里之内，是最艰难的时刻，所耗的力量往往超越往后的几十万英里。习惯也是一样……‘起飞’需要极大的努力，然而一旦脱离重力的牵绊，我们便可享受前所未有的自由。”

为了这份前所未有的自由，让我们抛开偏见，不再纠缠于所谓的“玩家素质”，从我做起，从今天做起。

（文／柳宿绿子，暗金色月亮对本文亦有贡献）

团结就是力量

（2005 年 4 月 29 日官方公告）

曾经，我们习惯了在网络游戏的世界中扮演孤胆英雄，孤身面对数倍于己的敌人，挥舞着手中的利刃，不断的砍杀一个个早已砍杀过千百遍的怪物们，期待着有什么闪闪发亮的装备能在怪物倒下的一刻，随着悦耳的声音从天而降。

过程的单调自不必提，但最可怕的往往不是怪物，而是偶然走过我们身边的同类。在那些弱肉强食的世界里，自己每天辛苦打拼，更要时刻警惕周围贪婪的目光。每天在猜忌、偷袭、抢夺与被抢夺中度过……我们，还要这样孤独多久？

而这一切到了《魔兽世界》中，便成为永久的过去。这里的游戏规则，不再放任损人利己的行为，不再鼓励随意践踏自己的同类；相反的，在这里你既可以只身闯天涯，更可以找到许许多多同甘苦共患难的兄弟姐妹。因为，这个世界，遵循一条千百年来全民皆准的准则：“团结就是力量”。

在这里，最强大的敌人，只有最默契的团队才能挑战；最诱人的奖励，只有最优秀的团队才能获得；最精彩的奇迹冒险，只有最团结的团队才能创造！

每一个人在他的成长历程中，都需要不断的去寻找合适自己的团队，而团队中的每一个人都承担着各自不同的责任：

战士用他坚强的身躯为身后的队员树起铜墙铁壁，牧师用他神圣的力量治愈战斗的创伤，法师用他火焰与冰霜的洗礼扫清一切障碍。

除了坚强的铁三角，我们还有自然的守护者德鲁伊、聆听远古之灵音的萨满祭司、在阴影夹缝中顽强生存的盗贼、与动物结下生死情谊的猎人、以圣光的名义指引道路的圣骑士，还有与恶魔订下契约亦正亦邪的术士……

暴雪娱乐的设计师赋予每一个职业不可或缺的地位和责任。每一个人都会在团队合作中得到共识：只有团结一致，才能更快的成长，才能打败更加强大的敌人！

4 月 29 日，一个历史上值得纪念的日子，我们谨以此文奉献给全体中国玩家，让我们在艾泽拉斯的世界里，体验团结的力量，团队的精神。

四海之内皆兄弟，让我们期待一个更美好的时代降临……





使用外挂的玩家跳到半空释放魔法

珍惜账号，远离外挂

题记：类似的事件对于任何一名热爱《魔兽世界》的玩家来说都是一种侮辱。

在中国，任何一款有影响力的网络游戏都摆脱不了外挂的阴影，《魔兽世界》亦不例外。公测后一个多星期，运营商第九城市即公开承认外挂的存在，并表示正在努力着手解决。截至2005年5月13日，九城已经封停了3万多个涉嫌使用外挂的玩家的帐号。为"配合严厉打击外挂的行动"，5月13日开放注册的《魔兽世界》第四区（电信—广东）还采用了九城通行证账号和手机绑定的激活形式。

5月18日，更有一家《魔兽世界》主题网站放出消息称，《魔兽世界》将在中国大陆地区采用CD-KEY方式，且价格不菲。如果消息属实，这将意味着第九城市在打击外挂的征程上迈出了重要一步。

飞天入地

目前在《魔兽世界》中国大陆服务器中所出现的外挂的功能大致可分为两类：第一类是加速、瞬移；第二类是其它辅助功能，例如防止负面法术（旋晕、减速等）、雷达显示、飞天入地等。

"加速"无需解释，这也是最容易被其他玩家所察觉的功能。使用此功能的玩家会出现严重的跳帧现象，观察时你会发现外挂使用者正以极快的速度一闪一闪地移动，移动速度之快甚至可以超越狮鹫等飞行交通工具。

"防止负面法术"的外挂可以防止其他玩家甚至NPC对自己使用各种负面法术，开启外挂后，包括旋晕、断筋等减速效果在内的法术将对外挂使用者失效。即便对使用外挂的玩家施用了某负面效果法术、且战斗记录中显示成功，该玩家的头像下也不会出现此种效果的图标。这无疑增加了外挂使用者在PvP中的取胜几率。

"雷达显示"，这是外挂中最不容易被发现的一个功能。开启该功能的玩家可以在雷达上获取各种信息，例如玩家位置、怪物位置、矿物位置等。《魔兽世界》中所存在的一切类似技能——例如猎人的搜索人型怪、矮人的搜索宝箱等，均被该功能集中在一起，而不会受到职业的限制。

"飞天入地"的功能可以使玩家飞至空中或潜入地下，其用途比较广泛，但也容易被发现，因此使用者并不多。

以一当三

外挂的危害对于任何一款网络游戏都是显而易见的，对于《魔兽世界》则有着更突出的表现。众所周知，暴雪所设计的游戏一向以品质及平衡性著称，在它的游戏中，人与人之间的对抗是乐趣的一大来源。虽然在《魔兽世界》中，暴雪并未特别强调玩家间的对抗行为，但把玩家分为两大阵营的设定，还是体现了其一贯的设计思路。这种来自对抗的乐趣有一个重要前提，即"公平的环境"。这里的"公平"包含两层含义：一是设计上的公平，即每类职业在PvP中均有可发挥的余地，也均有可能在单挑中战胜对手，这是由先天的设计决定的；二是大环境的公平，杜绝玩家使用游戏程序之外的辅助软件，这需要依靠后天的维护。

平衡性的被破坏，对于《魔兽世界》的打击是毁灭性的。最简单的一点，这会使拒绝使用外挂的玩家受到伤害。举一真实事件为例，PvE服务器中，三人组成一个小队，这三人分别是37级的猎人、38级的战士和39级的盗贼。他们在赛拉摩岛附近遇到一个开了PvP的39级部落暗影系牧师正在屠杀联盟巡逻兵NPC，对方显然使用了外挂。猎人玩家出于义愤开了一枪，盗贼和战士也上前追击，这名暗影系牧师在对猎人使用了一个DOT（持续伤害性法术，下同）后，就利用外挂的加速功能远远逃开了。等血槽加满后，外挂使用者卷土重来，与猎人、战士和盗贼展开激战。尽管后三者一直使用有减速效果的法术，但对这名暗影系牧师毫无影响，他的速度还是一样的快。暗影系牧师用一个伤害性法术杀死猎人之后，再次加速逃开，待血加满后，又回来用同样的方法杀死了战士和盗贼。

类似的事件对于任何一名热爱《魔兽世界》的玩家来说都是一种侮辱。在不使用外挂的情况下，一名暗影系牧师挑战与之等级相近的猎人、战士和盗贼组成的三人小队，几乎没有任何胜算，而结果却是，这支三人小队在很短的时间内被对手杀死。更要命的是，暗影系牧师在获胜之后始终守在对手的尸体旁边，准备等其复活后故伎重演。幸好双方是在PvE服务器中，玩家可以等PvP时间结束后息事宁人。若是在PvP服务器中，外挂使用者大可一直尾随这支小队，用这种打带跑的方式不断折磨对方。这样一来，这支三人小队只能有两种选择，一是也使用外挂，二是下线不玩。

加速难以封杀

2005年5月13日，第九城市发布"维护玩家正常利益，坚决抵制外挂"公告的同一天，《魔兽世界》中国的官方论坛上出现了一篇题为"一个WOW民工关于外挂问题的分析和建议"的帖子。该贴作者称自己是第九城市的一位GM，其发言虽有不少推测的成分，但也确有许多值得深思和借鉴的地方。

这篇帖子解答了很多人感到困惑的一个问题："变速齿轮"这种几乎只对部分单机游戏有效的东西，居然在《魔兽世界》这种大作中可以发挥神奇效果，而且已经被发现了两年却依然毫无办法。这是否是因为暴雪完全没有网络游戏制作经验所致？到底加速外挂能不能从技术上彻底封堵？

该贴作者认为，加速、瞬移这类外挂在《魔兽世界》中无法从技术上封堵，这是因为游戏中角色的移动是在客户端本地实现的："在其它游戏中，游戏出现网络问题时，你走出再远都会把你拉回来。在《魔兽世界》中，即使服务器几乎当掉，NPC和怪都没了，你还是可以很惬意地走来走去。从很多事实中可以推断出，人物的移动根本不是在服务器上计算，而是在本地计算完成后，隔一定时间再将所在的详细坐标发送到服务器端。"

作者认为，暴雪之所以不在服务器上计算人物的移动，是因为"随之而来的后果也是灾难性的，多种多样的加速技能、物品、坐骑等的存在，使得移动速度的计算也各不相同。在服务器端计算的话，将对服务器的要求提高到一个目前无法达到的高度。"

至于防止负面法术、雷达显示等其它辅助功能的外挂，作者认为并不足惧，因为"即使这种功能确实可以实现，在《魔兽世界》的高端内容中也并不可能发挥毁灭性作用。而且我们相信暴雪的技术实力，对于封堵这种类型的外挂是没有什么问题的。"

但正如上面的例子所示，即便加速外挂，也会对《魔兽世界》的游戏性造成不小的破坏。那么，对于这些外挂，九城采取了怎样的措施？

CDKEY有望引入

《奇迹》的教训不可谓不深刻，当外挂在一款游戏中的泛滥程度达到一定的阀值后，打击外挂所需付出的成本就会成为天文数字。好在这次第九城市在面对外挂和金币交易等一系列严重破坏游戏平衡性的行为时，及时出台了一系列严厉的控制措施，例如永久封停3万多使用外挂及贩卖金币的帐号，关闭二区、三区的注册激活功能。遗憾的是，同其它游戏一样，惩罚措施仅能起到有限的威慑作用，停止注册激活也只是权宜之计。游戏中刷屏卖金币者仍然存在，使用外挂的玩家也在日益增多。

封停账号只能是亡羊补牢，技术手段也不可能一劳永逸。对于外挂问题，只能从利益上断其根源，提高外挂的使用成本。在这一点上，仿照国外经验，引入 CDKEY 或许是最好的方式。通过 CDKEY，运营商可以直接对玩家进行更严格的管理。曾有许多 PvP 服务器的玩家在第九城市的官方论坛上强烈要求其在未来的商业运营中使用 CDKEY，以此制约那些不遵守规矩、破坏游戏秩序的人。对于此类要求，九城始终未曾作出过正面回应。

5 月 18 日，国内某《魔兽世界》主题站爆出新闻，称九城已经决定使用 CDKEY。该网站的新闻中甚至连 CDKEY 的价格、点卡的价格、何时充值、何时扣点都写得清清楚楚，让人不由得不信。暂不论该新闻的真实性，如果九城真的使用了 CDKEY，而且真如新闻中所说价格并不便宜的话，相信试图使用外挂的玩家一定会有所忌惮，毕竟被封一个帐号就意味着损失了一笔不小的费用。这种对破坏游戏平衡性的行为绝不姑息的铁腕政策，也正是暴雪历来的作风。当年在《暗黑破坏神》战网上，暴雪对复制及使用 "map-hack" 等外挂的玩家一直采取直接封杀帐号的严厉做法。《魔兽世界》也不例外，去年 12 月初，暴雪曾封杀大批使用 "变速齿轮" 的玩家；之后不久，又删除了 300 多个使用 bot 程序的账号。今年 3 月，暴雪再次永久封停 1000 多个涉嫌现金交易的玩家帐号，誓将铁腕进行到底。

CDKEY 的使用不仅可以限制那些使用外挂的玩家，对游戏里的金币交易，以及种种违反游戏公平性原则的行为，都可以起到威慑的作用。在没有 CDKEY 的情况下，封杀帐号对于玩家来说影响很小。可以想见，对于高等级帐号或者花了钱的东西，玩家会存有珍惜感，而对于免费获得的东西，则不会有所眷恋。例如，当一款游戏出现刷钱外挂时，大部分玩家会提到自己用 "小号" 刷了多少钱。这是因为 "小号" 的获得是免费的，用 "小号" 加外挂获取利益，其最大的风险也不过是免费得到的 "小号" 被封掉，部分来不及转移的金钱和装备消失。玩家大可放弃被冻结的帐号，再注册一个新的帐号，继续使用外挂。"小号" 的存在令玩家对外挂的使用有恃无恐，也就意味着运营商打击外挂的成本大大增加，效果则大打折扣。CDKEY 的存在将可以很好地杜绝这一问题的出现，当注册一个新帐号需要花一笔不菲的钱时，冻结帐号显然会让绝大多数在游戏中胡作非为的玩家有所顾虑。

打击外挂不仅仅是运营商的职责，也是玩家义不容辞的责任。《魔兽世界》中已经有不少公会张贴出告示，表示本公会坚决反对外挂，对使用外挂的会员一经核实立刻除名。一些玩家在组队时也拒绝与外挂使用者同行，并会在大型 PvP 时制止己方的队员使用外挂。唯有上下一心，才有可能真正做到杜绝外挂，营造出一个干净、有序的游戏环境。

（文 / 我怕夏士莲香皂）

维护玩家正常利益，坚决抵制外挂

（2005 年 5 月 13 日官方公告）

自 5 月 6 日和 5 月 7 日我们先后公布了《关于维护游戏良好环境的声明》和《关于严厉打击外挂的声明》以来，《魔兽世界》的游戏氛围得到了很大的改善。但我们也很遗憾地发现少数玩家抱有侥幸心理，偷偷在游戏中使用外挂程序，并对其他玩家造成了恶劣影响，损坏了美好的游戏环境。同时，极少数团体和个人，为了牟取私利，大肆在游戏内散布金币买卖等骚扰信息，甚至恶意公布嵌有木马程序的私服、外挂网站的网址。

暴雪娱乐和第九城市进一步对使用外挂程序和违反游戏规则刷屏宣传并售卖游戏货币的账号进行了严厉打击，从 5 月 8 日开始，又封停了 1 万个左右的账号。其中最新使用外挂程序被封停的部分名单>>在此列表。这些角色所对应的账号已经被封停，所有角色数据已被全部清空。至此，我们已经封停了总计超过 3 万个游戏账号。

为了配合严厉打击外挂的行动，进一步保障玩家利益，我们最新开放的四区（电信-广东）注册激活将捆绑手机号码，如果给玩家造成不便，请广大玩家多多谅解并支持我们。

暴雪娱乐和第九城市依然将不惜一切代价，坚决捍卫艾泽拉斯世界的秩序和良好氛围，严惩一切使用外挂行为，同时将追究制作、提供和传播外挂者的法律责任。请大家珍惜账号，远离外挂，也希望所有玩家和我们一起努力，共同创造一个美好的艾泽拉斯世界！

关于严厉打击外挂的声明

（2005 年 5 月 7 日官方公告）

《魔兽世界》全面公开测试以来，完美的游戏魅力已经让数以千万计的玩家热血沸腾！其中绝大部分玩家都能遵守《魔兽世界公测用户使用条款》和《魔兽世界游戏管理规则》的规定，以正常的心态和方式进行游戏。但是有少数玩家为了达到快速升级、牟取暴利、在与其他玩家的对战中获胜等目的，采取了极端的手段，使用一些外挂程序破坏游戏的平衡性和良好氛围，并已经对普通玩家的正常游戏造成了极大的干扰。

众所周知，使用外挂程序对于任何一款网络游戏来说都是有百害而无一利，外挂程序的使用者不仅严重违反了《魔兽世界公测用户使用条款》中关于不得使用第三方程序拦截/修改/伪造封包信息的条款，而且严重损害了游戏的正常运转和广大玩家的正当利益。

暴雪和第九城市坚决反对一切使用不正当手段破坏《魔兽世界》的游戏体系和氛围的行为，对一切使用外挂非法牟利者绝不姑息手软。截止到今天（2005 年 5 月 7 日）为止，我们已经永久封停了近 2 万个使用外挂程序的账号，这里是今天被封停的名单。我们将继续严查使用外挂的账号，一经发现查证，立刻永久封停。同时，为了配合严厉打击外挂，保障玩家利益，我们已经暂时关闭二区、三区的注册激活功能，我们将根据情况适时开放，并改善，如果给玩家造成不便，请广大玩家谅解。

在此，我们敬告部分《魔兽世界》玩家，请珍惜游戏角色和账号，不要抱着侥幸心理去使用任何外挂程序，否则当您突然和朝夕与共的游戏角色永远说再见的时候，当您突然无法再与好友一起并肩作战、体验游戏乐趣的时候，就悔之晚矣了。《魔兽世界》的最大魅力在于其无与伦比的游戏性，如果使用任何外挂不仅破坏游戏环境，最终失去的也是自己从游戏中获得的真实乐趣。

第九城市将不惜一切地坚决捍卫艾泽拉斯世界的环境，保护玩家的利益。我们也希望所有玩家与我们一起努力，将外挂的毒流挡在艾泽拉斯世界的大门之外。希望每个玩家从自己做起，从影响自己身边的每个玩家做起，珍惜账号，远离外挂！

钱值多少钱？

题记：国内的公测在某种程度上让我没法截图，游戏的左下角总是固执地出现金币交易的信息，长此以往真是让人烦心到了极点。

避不开的问题

但凡网络游戏，尤其是热门网络游戏，必然存在虚拟物品交易的问题。从上世纪九十年代风靡欧美的《网络创世纪》，到如今横扫东西方的《魔兽世界》，莫不如此。究其根本，原因在于网络游戏本身具有一定的经济体系，而其中的各类虚拟物品也有着真实的使用价值。这是虚拟物品交易得以存在的现实基础。

对于玩家之间的交易，各大游戏商采取了截然不同的策略。索尼前不久开通的名为 "StationExchange" 的网站，其目的即在于对虚拟物品交易进行官方指导和保护。而暴雪，更确切地说，《魔兽世界》的发行商维旺迪，则不容妥协地声称游戏中一切虚拟物品的所有权均归暴雪所有。



根据国外以往的经验，即便玩家之间试图通过第三方平台，比如 Ebay 拍卖网站，进行《魔兽世界》的虚拟物品交易，在被该网站发现后也会即刻删除。原因很简单：EBay 不敢乱碰有版权法律保障的东西。更何况，具有讼棍副职的 ESA（美国娱乐软件协会，Entertainment Software Association）也会在第一时间代替它的客户维旺迪，向 Ebay 网站提出，《魔兽世界》中的所有虚拟物品均受到 DMCA（数字千年版权法案，Digital Millennium Copyright Act）的保护。

游戏内无法交易，拍卖网站也无法交易，这些事实将那些有交易需求的玩家逼到了类似 IGE 这样的虚拟物品交易巨头那里去。

WOW，金币！

玩过《魔兽世界》的人都知道，暴雪用了一些很绝妙的伎俩，让游戏中的虚拟装备交易成为超级鸡肋。它们让几乎每一件你穿过的魔法衣服、鞋子、披风，拿在手上玩过的魔法刀、枪、棍、棒，都和你的“灵魂”绑定，你没法再把它们卖给其他玩家，而只能卖给游戏中的商人。从另一角度考虑，我们也能得出这样一个结论：《魔兽世界》中的装备交易之所以缺乏吸引力，其根本原因在于，作为很多人眼里的有史以来图像最好、最具亲和力、任务最精彩……一句话，最好玩的网络游戏，与那种枯燥练级打怪的“泡菜”游戏相比，《魔兽世界》让玩家更愿意亲自完成任务以获取装备。

这一设计令现在的我极为怀念去年下半年北美内测期间那个纯洁无瑕的《魔兽世界》，原因是，国内的公测在某种程度上让我没法截图，游戏的左下角总是固执地出现金币交易的信息，长此以往真是让人烦心到了极点。

很明显，既然装备交易在游戏中没多大意思，金币的交易自然会产生相当的吸引力，因为钱可以买到很多好东西——组建公会需要金币，购买拉风的座骑需要金币，稍微上点档次的技能物品需要金币。虽然升到 20 级不需要花太多的时间和金钱，但如果想在商业技能上下番功夫，就得大把大把地花钱。烹饪师需要高级菜谱，制皮师需要图样，炼金师需要配方。这些东西，对处于游戏初期的玩家来说，非常具有吸引力，因为它们能直接证明你在社区中的独特价值。

正常情况下，在 40 级时，如果学完全部职业技能，以及两个商业技能之后，你的裤兜里不可能还剩下 100 金币来购买坐骑，除非你用现金去买别人的金币。

截至 5 月 12 日，北美服务器的每金币价格大约在 1.1 元人民币左右，中国大陆服务器的每金币价格约在 1.2 元人民币左右。这么来看，想在游戏中买一朵标价 50 金的黑玫瑰送给同在游戏中的女友，你掏的钱恐怕比现实中的一朵黑玫瑰还要多。

与其贬值，不如花掉

去年 11 月 23 日《魔兽世界》在北美刚刚开始收费时，每枚金币的价格普遍在 5 至 10 美元之间，现在下跌了近 100 倍。中国服务器开放后，国内的金币贩子蜂拥而至，一枚金币的价格最初为 5 元人民币，数周后跌至 1.5 元；如今更有贩子以 1 元人民币的低价促销金币，同时赠送金币一枚。

随着游戏时间的不断增加，高等级玩家越来越多，同一服务器内的流通货币数量直线上升，游戏货币的现金价格直线下滑也就成了必然。为避免通货膨胀，暴雪采取了相当聪明的做法，为高等级玩家提供大量花钱的渠道，比如价值上千金币的 60 级“精英坐骑”，速度比普通坐骑快 40%。

国内的情况比较特殊，原因在于外挂。从公测一开始，加速外挂就已经出现，虽然九城对此进行了大规模的封号行动，但外挂在造成游戏 PvP 系统崩溃前，就已经对金币交易产生了推波助澜的作用。国内部分贩卖者手中的大量金币来自于快速打怪，这就畸形地放大了游戏中的货币量。试想，若大家都去购买外挂者手中的金币，岂不是约等于全服务器都在使用外挂？小小的金币交易不但促使部分人疯狂使用外挂，也从根子上蚕食了《魔兽世界》世界的经济支柱。

金币交易积少成多，由此带来的游戏世界经济体系的混乱，将给玩家们的游戏乐趣带来致命打击。笔者想说的是，无论金币本身值多少钱，也换不来玩家体验《魔兽世界》所得到的快乐。在现实中金钱买不来幸福，在游戏中金币也换不来更多的游戏享受。千万不要让我们的乐趣随着金币一起贬值。**（文 / 陈灼，妮可对本文亦有贡献）**



国内公测期间若干不良公司拼命刷屏兜售金币

关于维护游戏良好环境的声明

（2005 年 5 月 6 日官方公告）

自从《魔兽世界》开始全面公开测试以来，无数玩家踏入了这个美丽的世界，感受着全新的游戏体验。但是，有一部分玩家无视《魔兽世界公测用户使用条款》和《魔兽世界游戏管理规则》，公然在聊天频道中采用刷屏的方式售卖游戏中的虚拟货币，这种行为已经对正常进行游戏的玩家造成了极其严重的干扰，并引起了广大玩家的反感。

这些组织和或个人贩卖《魔兽世界》中的虚拟货币的行为违反了《魔兽世界公测用户使用条款》第 9 条“出售角色和物品”一节中的相关规定：“暴雪拥有或被独家许可了魔兽世界中所出现的一切内容。所以，除了暴雪以外，没有人有权“出售”暴雪所拥有的内容。因此，暴雪和第九城市均不承认魔兽世界以外的任何财产主张或与魔兽世界相关的任何物品在“真实世界”中的交易。因此，您不得出售任何物品以获得“真实”货币或是游戏外的有价物品。”

根据《魔兽世界游戏管理规则》的“反骚扰管理规则”，这些在综合聊天频道中刷屏贩卖金币的行为同时构成了“垃圾广告信息”和“广告”这两项违反规则的行为。

“垃圾广告信息”的定义为“大量传播相同的、类似的短语或无意义的胡言乱语”，若发现某玩家使用这样的语言，他/她将可能受到警告，如果情节严重我们会暂时封停游戏账号；“广告”的定义为“宣传任何无益于，与魔兽世界无关的商业、组织或网站”，若发现某玩家使用这样的语言，他/她将可能受到警告，如果情节严重我们会暂时封停游戏账号；另外，由于多数此类网站包含木马病毒、私服或外挂信息，刷屏广告的行为也将导致被暂时封停游戏账号，情节严重者将被直接封停游戏账号。

综上所述，我们根据《魔兽世界公测用户使用条款》和《魔兽世界游戏管理规则》，对在游戏聊天频道中刷屏宣传并售卖游戏货币的玩家将进一步严厉打击，采取永久封停游戏账号的处罚措施。

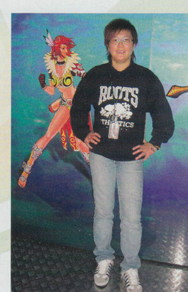
同时我们也要提醒另外一些极少数的，抱有侥幸心理的玩家或团体，切勿以身试法；所有试图利用非游戏设计意图之外的 Bug 或其他方式牟利的行为，都将依据《魔兽世界公测用户使用条款》和《魔兽世界游戏管理规则》加以进一步的严厉打击。

我们将继续努力为玩家们营造一个良好有序的游戏环境，同时也希望广大玩家能够继续理解并支持我们的工作。《魔兽世界》是我们共同的家园，让我们一起把她装点得更加美丽！

"愤青"骑士的梦想

——访《真封神之天尊地魔》制作人赖介婷女士

"我是个愤青，超级愤青！"《真封神之天尊地魔》制作人、游戏米果圆桌骑士工作室负责人赖介婷（以下简称"赖"）在接受记者（以下简称"家"）采访时，如是介绍自己。



"超级愤青"赖介婷

家：为什么称自己是一个愤青？

赖：我做游戏已经有十年了，有时候难免会感慨。十年是一段很漫长的日子，尤其是做游戏，得耐得住寂寞。看得多了，听得多了，讲起一些事情的时候就会很愤怒。久而久之，大家就公认我为"愤青"。

我的外号是"大宝"，一次，一位朋友对我说："大宝，你可别把游戏做成韩国泡菜那样啊。"我反问："韩国泡菜怎么了？"他说："就是一味地练功呀、打怪呀。"我告诉他："只要有理想的游戏制作人，都不会愿意把游戏做成那个样子。现在的局面，很大程度上是被玩家玩成那个样子的。"他说："好啊，大宝，你敢讲玩家的坏话。"我说："我很尊重玩家，但事实摆在这儿。比如我在游戏中加入一些有趣的系统进去，玩家在尝试后发现对自己的升级没有帮助，就会毫不犹豫地放弃。"这其实是一个大环境的问题。

家：你认为《魔兽世界》有可能改变中国玩家的一些不好的习惯吗？今年的中国网游市场可以说是"魔兽年"，作为国产游戏开发者，你会不会觉得有很大的压力？

赖：会有很大的压力。但是换一个角度来想，《魔兽世界》等于是给这个市场注入了一针强心剂。如果它真的能够改变一些中国玩家的不良习惯，对我们来说是一个福音。我看到很多报道说，玩《魔兽世界》要遵守这样的规则、那样的礼节，应该这样做，不应该那样做。这本身没什么问题，但让我气愤的是，为什么只有《魔兽世界》才需要这些礼节？难道玩《传奇》、《梦幻西游》的时候就不需要这些礼节吗？

我们所能做的，就是把自己的事情做好。国产体裁是有优势的，暴雪虽然有很强的实力，但它未必完全了解中国玩家的习性。要是欧美人都了解了，国人还做什么游戏？

家：你们的工作室为什么起名为"圆桌骑士"？

赖：做游戏需要有骑士精神，团队成员之间要彼此信任，要有荣誉感，要勇往之前，不能说工作还没做完就拍拍屁股走人了。另外，游戏米果首席执行官张尧勇先生的英文名是"Arthur"。他是亚瑟王，我们就是辅佐他的圆桌骑士。

我们的团队现在有 50 多人，主策划、主程序和主美术都有很丰富的经验，都是我的老战友。

家：游戏圈内的跳槽风气很盛，你怎么看待这一现象？

赖：跳槽这种风气是制约中国游戏业发展的一个重要问题。很多人就像一块白白的五花肉，跳到一家公司就等于是沾了一遍酱油，跳过五六家公司后，他看看自己颜色深了，以为自己是东坡肉了，其实还是原来的那块五花肉，切开来里面还是白的。有的人一年跳四家公司，每个公司呆上两三个月，出来以后就对别人说："我一年做了四款游戏。"

至于我们，我不会去挖别人的员工，也不怕别人来挖我的员工。这十年来我明白了一个道理：不能勉强别人。人要走的话，你只能祝他幸福。没有一起走下去的决心，强留下来也没什么意思，不如让他去自由发展。如果走的是自己的核心成员，你就应该认真地反省一下，是不是自己的团队管理出了什么问题。

家：在《真封神之天尊地魔》一年多的研发过程中，有没有什么有趣的事情？

赖：做游戏很辛苦，所以也需要自娱自乐，调节自己的情绪。我们的美术人员和策划人员之间就常常会互相恶作剧。比如第一次内部测试版出来的时候，我发现所有的怪物名都用了我们美术人员的名字。第二天我又发现，游戏中那些怪物的脸长得都很像我们的策划。

家：你理想中的游戏是什么样的？

赖：不一定，我理想中的游戏会随着接触面的不同而发生变化。网络游戏我比较喜欢《魔剑》，它的社群系统做得非常好。遗憾的是，这款游戏到了中国后就完全变了味道。比如你加入一个公会，每天就会不断被催促着成长。我又不是混黑社会，为什么一定要叫我成长？你升你的级，我玩我感兴趣的，不是很好嘛。

我们把网络游戏的玩点分成四种：成就感、杀戮性、探险性和社群性。调查的时候我们发现，中国玩家基本放弃掉了"探险性"和"社群性"，而欧美游戏恰恰更强调这两点，这就是为什么欧美网络游戏到了中国会失败的原因。中国玩家早期被韩国游戏洗脑得太彻底，导致很难接受新的玩法。我们在做的时候，也只能把重点放在"成就感"、"杀戮性"上，同时也不放弃"探险性"和"社群性"，市场是需要慢慢培育的。

家：以后你会一直做游戏吗？

赖：应该会。三十岁之前我对自己说，如果到了三十岁，你还在游戏圈里做，那你就完蛋了，你没办法离开它了。到了三十一、二岁的时候，我开始犹豫，是不是还应该继续做呢？那个时候我考虑过转型，去做其它的项目管理。因为说实在的，如果三十一、二岁的时候你还在做策划，很多思维都会和年轻人有脱节，这个问题是无法回避的。现在我必须强迫自己去看很多东西，玩很多东西，了解年轻人的想法。好在我的个性本来就喜欢玩，什么游戏都玩，无聊的时候连"接龙"都可以玩上很久。

既然我三十岁的时候还没有离开这个行业，我想我会继续做下去，做到没有力气的那一天，或者是做到有一款游戏能让我彻底满足。之后我就要到乡下找一栋很大的房子，找我以前的一些朋友，一起玩"连连看"。这是我的一个梦想吧。

家：希望你能早日实现你的梦想，你有没有话要对期待《真封神之天尊地魔》的读者说？

赖：感谢。感谢这一年来多次参加我们座谈会的玩家，感谢那些一直鼓励我们的玩家。玩家的责任是玩好游戏，我们的责任是做好游戏。《真封神之天尊地魔》会在 6 月中旬开始内测，7 月左右开放公测。届时希望大家能一如既往地支持我们。■


赖介婷和她的圆桌骑士们

A-

■名称 Hellgate: London ■制作 Flagship Studios ■上市 2006年
■类型 动作角色扮演〖ACRP〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



2003年6月30日，暴雪娱乐公司副总裁比尔·罗珀(Bill Roper)与暴雪北方的三位创始人恩里克·斯卡伊夫(Erich Schaefer)、马科斯·斯卡伊夫(Max Schaefer)和大卫·布雷维克(David Brevik)宣布集体离职。4个月后，他们与几名前暴雪核心人员在美国旧金山成立了新的游戏公司——旗舰工作室(Flagship Studios)，并表示会开发一款前所未有的ARPG，但没有透露更多的消息。直到今年E3大展临近之时，旗舰工作室终于向外界公布了他们的第一款游戏——《地狱之门:伦敦》(Hellgate: London，后文简称HL)。

未来的伦敦遭遇劫难

离开暴雪的第二天，罗珀等人就开始计划着他们的新游戏，当讨论到游戏背景的设定时，有人提议使用拥有悠久历史与文化的英国首都伦敦，当时这个提议就被大家所认可，随后罗珀在研究伦敦历史时，对中古世纪十字军东征的圣堂骑士产生了浓厚的兴趣，因此在开发过程中，伦敦与圣堂骑士成为了游戏剧情的核心部分。

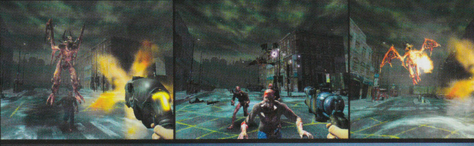
故事发生在2030年，由于恶魔的入侵，世界被毁灭殆尽，荒芜的城市里到处都是被地狱之火烧焦的痕迹，人类躲到了地下掩体中。早在几个世纪前，圣堂骑士一族就已经预言到这次恶魔袭击带来的世界末日，然而由于他们掌握着强大的力量，国王菲利普四世出于担忧而对其大加迫害，虽然圣堂武士们一直隐居，其成员数量仍在不断减少。随着时间的流逝，人类的技术不断发展，圣堂骑士的神秘力量被逐渐遗忘。当恶魔来袭时，人们发现他们的新技术根本派不上用场，在这危急时刻，圣堂骑士再次出现在人们面前，他们将未来的技术与古代神秘圣器相结合，创造出强大的武器和盔甲，开始向恶魔展开反击。圣堂骑士主动要求帮助军方对抗恶魔，然而军方领导人完全不相信他们的所谓古代技术，拒绝他们的帮助。就在此时，伦敦的地狱之门被开启，恶魔们可以在地狱和伦敦之间自由出入，越来越多的恶魔出现在世界上。人类幸存者的数量越来越少，他们在圣堂骑士的带领下躲到了地下的安全地区，希望寻找机会有一日重归家园。5年后，伦敦已经沦为废墟，地球其它地区的情况未明，而恶魔们正在伦敦街头四处游荡，一些勇敢的人类幸存者拿起圣堂骑士提供武器，跑到伦敦街头，试图将恶魔们赶出这个世界。



众所周知，罗珀等人曾是《暗黑破坏神Ⅱ》的主创人员，一些令人称道的特性自然会被带到HL中。据罗珀透露，HL将会有50个左右的关卡，每个关卡都是根据系统随机生成，也就说，即使玩家在玩第二遍第三遍的情况下，都不可能知道下一个拐弯处会出现什么，有些关卡甚至会出现随机生成的隐藏地区，这大大增加了游戏重玩的乐趣。

这是一款FPS?

前段时间，国外权威杂志PC Gamer刊登了关于HL的文章，杂志的扫描图在网络上广泛流传，旗舰工作室在随后也公布了数张游戏截图，但这几张令人期待的截图却让所有关注的玩家大吃一惊，因为在大部分玩家眼中，“第一人称”+“射击”就是一款FPS的标准，而游戏截图却刚好体现了“第一人称”和“射击”这两个特性。如果没有对游戏进一步的了解，估计大家都会认为这是一款FPS，但事实上，HL正是罗珀在一年前所提到的秘密开发的ARPG，它只是采用了第一人称的观察视角，并配合









游戏背景加入了大量的现代化武器。也可以说，旗舰工作室在传统RPG上融入了FPS的特性，这也印证了旗舰工作室在成立之时所表示"开发一款前所未有的ARPG"的承诺。实际上，第一人称并非HL唯一的观察视角，游戏会根据角色所使用武器的不同在第一人称和第三人称之间切换，如果使用的武器为刀剑时，系统会自动切换到第三人称，以保证玩家操作起来能够得心应手。谈到观察视角，旗舰工作室表示他们更热衷于第一人称，它使得游戏环境在视觉感受方面更为丰富，而且街道的各阴暗角落处都可能隐藏着一些秘密，玩家必须通过观察才能发现，因此玩家在游戏中使用第一人称的时间将会达到总时间的四分之三。

遭遇难以对付的魔鬼

在这沦为废墟的伦敦街头，你在任何地方都会碰到各种类型的怪物，它们会疯狂地向你扑过来。游戏中的怪物种类非常丰富，这些怪物模型也花费了美工们相当多的时间，大部分怪物的区别在于整体造型，但一些普通怪物也存在细节差异，例如游戏中出现最频繁的丧尸，它们都是由人类变异而来，不仅在衣服和体型上有一定的区别，就脸型种类也达到15种以上，因此玩家在战斗中不会遇到太多一模一样的丧尸。游戏中的怪物根据造型可以分为四种类型，分别是四脚兽（Beasts）、死尸（Necros）、鬼怪（Spectral）、恶魔（Demons）。

四脚兽：它们是具有一般破坏力的怪物，造型特征非常明显，巨大的头部，甚至比身体还要大。例如，有一种名叫"破坏者（Ravager）"的怪物，造型类似于现实中的狗，擅长长距离跳跃，饥饿的它常常在街道上游荡，通常会在很远的地方扑过来给以突然攻击。

死尸：它们是一种能够寄生在尸体上的怪物，它们没有肉体，只能借助死者的身躯来隐藏自身，也常常利用这个优势来给玩家来个措手不及，因此玩家在街道中行走时，也要时刻注意这些倒在地上的尸体，它们随时都可能爬起来进行突然袭击。

鬼怪：它们原本只是很普通的怪物，但来到这个世界后，很快就适应了地球的重力，并能够在空中漂浮或飞行，它们的出现，将玩家的警惕范围进一部扩大，它们还有特殊的能力，例如有一种名为"Orbile"的怪物专门吸收尸体来转化成自己的能量。

恶魔：它们是游戏中最强的怪物，拥有强大的科技和武器，它们不仅具有极强的杀伤力，同时还具有很高的智商，它们彼此之间能够互相交流和讨论，来决定使用何种的技能、武器或特殊能力，也会在局部地区实施作战策略。





种类繁多的武器

与《暗黑破坏神Ⅱ》相比，最大的区别在于武器的使用，由于所处时代的不同，HL中的武器几乎全为现代化武器，武器的数量达到100多种，其中包括了AK-47、M4A1等远程武器，也包括了一些日本名刀、神圣匕首之类的近身武器。每种武器不仅造型独特，伤害方式和功能也会有很大的区别，比如一把名为"Vulcan Bolter"的武器，能同时对付4-8个目标。由于普通武器无法对怪物造成伤害，因此玩家使用的武器都融合了某种形态的特殊能量。游戏鼓励玩家不断更换武器，因为不少武器都是针对敌人特制的，一些敌人会有防守形态，在这种形态下只有特定武器才能对其造成伤害。所有的武器都是可以升级强化的，武器设有强化槽，可以通过强化模块使其具备不同性能，例如一把名为"HARP"的武器在升级后可以让敌人无法行动。另外，游戏里没有弹药的概念，玩家可以毫无拘束地射击，不必担心弹药不足的问题，大部分武器都有较大的射击范围或自动锁敌功能，玩家使用起来也会非常轻松，毕竟这是一款ARPG。

建立旗舰自己的Battle.net

借鉴于暴雪Battle.net的成功，旗舰工作室也打算推出类似的Battle.net，玩家也需要建立一个房间才能进行联机，每个房间最多可容纳32人，游戏难度会随着人数的增加而提高。不同的是，HL用伦敦的各地铁站代替了以前的聊天室，那些地方都是安全地带，你可以在那里进行交易买卖及募集队友，绝对不会遭受怪物的袭击。地铁站是招募队友的唯一地区，如果玩家没有找到队友就直接跑在地面上只会看到怪物和NPC，不过若主动拯救街上落难的NPC，那么就有机会得到他的信赖与追随。多人模式的任务具有选择性，玩家可以选择接不接任务，并不会要求得完成哪些任务才能继续游戏或升级。为了让多人模式更加完善，旗舰工作室还计划增加一些小游戏和玩家排位系统。■（文／神之影）

A-

■名称 信长之野望:革新 ■制作 KOEI ■上市 2005年6月
■类型 策略〖ST〗 ■代理 未定 ■版本 日文版

信长之野望:革新

5月13日,光荣正式发布了将于今年6月22日发售"信长野望"系列的最新一作《革新》。同时也全面的发布了《革新》的各方面信息,在此,就给喜欢信长系列的玩家介绍一下本作的特色吧。

一体化的日本战国地图系统

在本作中,光荣将使用《天下创世》的3D引擎,营造一个全日本一体化的3D全景色地图,玩家和电脑的所有活动都可以从这个超大的地图上得到细致的体现,非常详尽而真实。时间上也采用了即时模式,不过在发布指令时会停止,让玩家有仔细地考虑的机会。

扩展和改进了的箱庭内政模式

《革新》还是使用源自《天下创世》的箱庭内政模式,只是表现上更加美观合理,在大地图上一目了然,所有的设施都会围绕地图上的主城周围进行修建,本作对比前作增加了一些新的设施,按功能分类就有町井、金钱、兵粮、学舍、兵器、防御、特殊等7大类。同时,很多设施还被赋予了新的功能。比如你没有修"商馆",就不会有商人来访。总之,玩家可以更加直观的看到每一个城周边町的繁荣程度,同时战争也会围绕着其间来进行,如何保护自己的设施,打击敌人的设施在本作中显得尤其重要。

技术革新概念

本作最核心的创新系统就是引入了技术革新的概念,全部一共有80多种,包括"信长"玩家熟悉的缩短铁炮射击间隔的"连式铳",可让金山、银山收入增加的内政技术"灰吹法",水军技术中令人羡慕的"铁甲船"等等都将出现在技术革新系统中。分为足轻、骑马、弓、铁炮、兵器、水军、筑城、内政等8个分支。这也是在光荣传统SLG游戏上第一次出现"技术革新"的概念。它会对合战和内政产生巨大的连带影响,但也不是任何玩家都可以全面的进行技术发展。游戏中设定了因为势力的不同而较容易获得的技术系统。各个大名都有各自的技术特点和倾向,比如,信长家优先发展"铁炮"技术,武田家优先发展"骑马"技术。所以,在本作中,有针对性的发展对自身条件有优惠的技术,才是比较合理的选择。



稻叶山城下风貌



织田铁甲船队迎击毛利水军

准即时化的游戏进程

有别于传统的回合模式的SLG游戏,本作使用的是准即时化的游戏进程模式,就除了玩家在发布指令,进行战争或者内政选择的时候,其它时间都是实时演算的。玩家可以针对地图上发生的各种活动,及时的作出反应,发布有针对性的行动指令,来达到自己的目的。正是因为本作即时化的游戏控制模式,所以可以真正实现,利用时机抄袭敌人老窝,或者看到敌人出击,及时请求援军等各种真实的战略。



与同盟进行技术交换



武田和长尾的对决

再次升华的合战系统

首先是大场面,因为本作使用的是全景地图,所以,如果是在海岸边进行的战斗,很多时候你都可以看到海陆并进的战争场面,非常壮观。另外,光荣在本作的战斗中,引入了"战法连锁"的概念。"战法"是各自体现武将能力的标志,在战斗中,当武将的"斗志"高到一定程度的话,就可以使用"战法"这一强力的攻击手段。战法包含多个的种类,一支部队最多可装备三种战法。攻击敌部队可以得到斗志、斗志上升就可以使用战法,甚至可以连续使用,这就形成了战法连锁。如果武将能力足够高高,部队兵力又充足,这样发动出来的战斗威力是惊人的。



石垣技术提高了清洲城的防御能力



海陆一体化的大决战

更加丰富的外交系统

在本作中,外交的手段显得更加多样化,甚至包括日本战国历史中经常被运用的"人质"做保的外交担保方式,或者通过第三方僧侣来中介协调的外交交涉等情况都将在游戏中出现,这使得本作的外交规则也变得很有深度和趣味。在本作中外交的对象,不但包括常见的其它大名和其它势力,还包括各种文化人(比如:茶人、公家、僧侣、南蛮人等)。和大名的关系主要体现在同盟方面的运用,有多种交涉模式。从人质担保到政治婚姻,同盟后可以进行多种的交涉,比如技术交换、请求援军等以谋求各自利益。

而本作中,同来访的文化人的交流也显得非常重要。通过和他们产生的各种关系,你可以获得各种利益,为你的势力扩大提供帮助。而且很多利益是独一无二的,甚至是必需的手段,试想你如果不和南蛮商人交流,又怎么能获得威力巨大的"大筒"呢?

6月22日将是我们期待的日子。作为PC游戏历史上,能够把一个系列做到第12代产品的,几乎无出其右者。相信SLG霸者——光荣将奉献给我们又一个经典。■(文/浪子韩柏)

依然以小说为蓝图

与以往一样，SWEAW依然以星战小说为蓝图，背景设定在《星球大战前传III西斯的复仇》和《星球大战IV新希望》之间，游戏恰好填补了两部小说之间的空白。当时，帝国（The Empire）统治了银河系很长一段时间，而反叛军们则建立了反叛同盟（The Rebel Alliance），他们的间谍揭露了帝国的运动，并试图袭击帝国。帝国与反叛同盟将会在多个星球发生激战，包括了大家所熟知的霍斯（Hoth）、恩多（Endor）、塔图因（Tatooine）以及达戈巴（Dagobah）等星球，每个星球的资源足以让玩家组建新的部队去征服别的星球。除此之外，占领的星球还会提供特殊能力，例如有的星球能够提升建造速度，有的星球能够降低生产成本，因此当玩家占领15个星球后，占领剩余的星球将不费吹灰之力。

在传统的即时战略中，玩家通过发展不断壮大自己的力量，建造必须的建筑，采集足够多的资源，进行若干升级，然后将所有的部队投入战斗中来获得胜利，而这些单位是不会被带入下一个任务的。但在SWEAW中，一切都不同了，你的战斗部队将会被一直保留，因此你的任务不仅仅是赢得战斗的胜利，而且需要尽可能的让你的部队生存下来，当你发现一些昂贵的单位即将被摧毁时，你或许应该选择撤退。



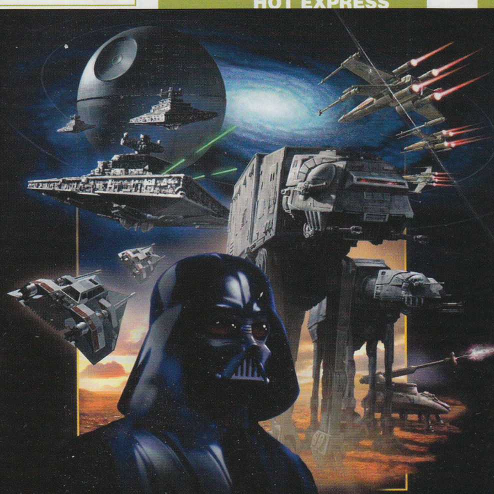


帝国与反叛同盟

“这是一场猫捉老鼠的游戏”，Petroglyph的总设计师Joe Bostic在一次采访中笑谈他的作品。在SWEAW中，只有帝国和反叛同盟两大阵营，而这两大阵营的实力非常悬殊，但鲜明的作战方式让两个派系变得势均力敌。帝国拥有庞大的军队、强力的战舰和领先的技术，它那可怕的力量足以摧毁任何一支反抗势力，但他们的行动并不敏捷，必须费力的寻找叛军的飞船和据点，因此帝国就如“一只瞎了眼的猫”；反叛军只是由社会的武装分子组成，只拥有有限的技术、资金，为了避免自己被暴露，反叛军不能积累足够多的军队，但他们擅长打游击战，常采用打完就跑的策略，因此他们经常能够进行破坏行动并在帝国军大规模反击前迅速逃跑。反叛军的优势还在于消息灵通，他们拥有分布在各地区的间谍，很清楚帝国军飞船和基地的位置。反叛军可以使用一种类似于角色扮演的“任务清单”系统，反叛军的间谍会不断提供有关帝国部队行动的最新消息，你需要根据这些情报采取不同的应对行动，因此反叛军就如“一只拥有利齿的老鼠”。在另一方面，帝国依靠价格低廉的兵种可以发动人海战术，但反叛军的部队在单兵作战能力上却强于帝国，尤其是太空战机，但价格方面也会高出一筹。







星球大战：战火中的帝国

近年来，Lucas Arts的“星球大战”系列正朝着多元化方面发展，继尝试了角色扮演、战术射击、MMORPG等多种类型之后，他们又公布了一款即时战略，它就是由Petroglyph开发的《星球大战：战火中的帝国》（Star Wars:Empire At War，后文简称SWEAW）。游戏一经公布，就备受玩家的关注和期待，主要在于开发商Petroglyph的大部分员工来自于已经解散的Westwood，玩家们坚信他们会创造出更好的即时战略。



最简单最平衡的战斗系统

在战斗方面，游戏采用了“剪刀-石头-布”的机制，无论是太空战还是地面战，都要遵循这个最简单的相克系统。每一种单位都会有一种对应的相克单位，同时他们也是另一类单位的“杀手”，游戏中没有那种可以独当一面的超级单位。

另外，游戏还将有一个星系地图，可以显示很多有用且重要的信息，比如你的任务流程、比如你的资金数量、反叛军、帝国控制的星球以及中立的星球分布信息等。更重要的是，玩家只有在星系地图模式中，才能建造你的太空舰队或管理你控制的星球。■（文/神之影）

B

■名称 Sacred: Underworld	■制作 Ascaron	■上市 2005 年 5 月
■类型 角色扮演〖RP〗	■代理 星空娱动	■版本 中文版



圣域：魔都魅影

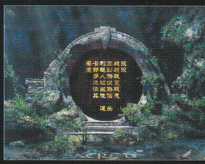
去年德国 Ascaron 公司出品了高质量 ARPG 大作《圣域》（Sacred），引起了全球玩家的广泛关注。今年年初，Ascaron 公司乘胜推出了该作品的第一部资料篇《圣域：魔都魅影》（Sacred:Underworld，后文简称 SU），如今这款资料篇即将在国内汉化推出。SU 相比原作更新了哪些内容呢，这一定是所有喜爱欧美 RPG 玩家最关心的，现在就让我们来看看吧。

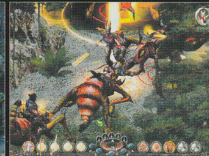
奇幻在延续中加强

资料篇通常不会有本质性的改变，更多的则是在游戏系统方面进行适当的调整与补充。于是 SU 中出现了 8 大可供选择的角色，相比原作的 6 个，现在又增加了两个西方神话传说中常见的角色——“魅魔”和“矮人”。

魅魔是地下世界的生物，她们掌握了特殊的恶魔魔法，同时还可以变身为多种型态的恶魔，每种恶魔形态赋予她不同的攻击方式，这就使得她的攻击方式可远可近，成为任何人都比较头痛的角色。

矮人是西方奇幻世界中的代表性角色：热情、豪爽、并且非常渴望战斗，同时还是锻造武器的大师。他们通常使用的武器是巨型战斧和战锤，在 SU 中矮人不仅继承了以上特点，而且还有一些自己独特的武器，例如：火枪，火焰喷射器等等。此外，矮人比其他角色新增一样特殊技能——锻造，他可以使用天生的锻造技能即可 DIY 装备，锻造装备，镶嵌物品都不需再辛辛苦苦找铁匠了。





幻想新世界

资料篇在新增游戏场景方面花费了较大的心力，在原作的基础之上扩展了近 40%的新大陆，其中极具特色的当属：矮人遗迹、精灵森林和海盗宝岛。矮人遗迹是恶虫横行的世界，这里曾经是矮人的家乡，但由于邪恶气息污染，此地的昆虫生物都发生了变异，而变得巨硕无比，并且会主动攻击人类。这个遗迹将是资料片玩家首先必须清理的地区。

精灵森林则是木精灵的故乡，由于恶魔的入侵，这里爱好和平的木精灵已经变得凶残可怕，会主动攻击任何闯入者。虽然性格变得凶残，但他们曾经的天赋却没有丝毫减弱，他们是天生的弓箭手。千万不要藐视这些看似柔弱的木精灵，他们会让那些狂妄自大的家伙付出惨重的代价。

海盗宝岛是盛产巨蟹和不死海盗的地方。这是一个很美丽的岛屿，从外表来看，这似乎更应该是一片度假旅游的胜地。然而隐藏在安静祥和的表象之下的却是致命的威胁。在火山和海盗船之中，到处都是会攻击人的巨大螃蟹和海盗骷髅。





奇幻的周边

其它新增元素包含了新的坐骑系统，你可以使用新的马匹和相关用品。而笼头、马鞍、马匹等都可以进行升级，同时同时在骑马时还可以使用特殊的组合技。另外一块补充内容是装备方面，现在在各种职业的角色都可以通过相关的任务，获得更多的专业绿色装备。

SU 的推出为“圣域”注入了全新的血液，开拓了新的游戏风格，新加入的人物、物品、任务、地图、技能、怪物及 BOSS 等等都将满足曾经意犹未尽的玩家。现在就请各位整装进入新的安卡利亚大陆，和朋友们一起再次谱写新的传说。更可喜的是，那将是一个完全中文化的世界，为大家充分体验游戏乐趣提供了最大的方便。■（文 /DSotM）











魔幻战士



近来，一股 XBOX 的移植「风暴」正席卷着 PC 平台，几款 XBOX 独占的 RPG 大作都将推出 PC 版，如「魔幻战士」（Sudeki）、「寓言：失落之章」（Fable：The Lost Chapter）、「翡翠帝国」（Jade Empire），它们就如同一支强心剂注入已经病入膏肓的电脑 RPG「肌肤」。目前，这些大作都还处于移植过程中，其中以挑战「最终幻想」为噱头的「魔幻战士」（Sudeki）完成度较高，并将在近期发售。

肩负拯救世界的责任

在传说中，Sudeki 大陆分成光明、黑暗两个部分，受光明之神 Tetsu 之托的四位人类英雄击败了邪恶之神 Heigou，并将其封印。四百年后，所有的远古邪恶生物集聚在一起，试图解开封印，正当邪恶之神复活之际，四位英雄再次出现在这个世界，他们将肩负拯救 Sudeki 的责任，传说会再次重演吗？

游戏剧情围绕着一名剑客泰尔（Tal）展开，他卷入了光明与黑暗势力的争斗当中，为了解开一切事件背后的阴谋真相，因此必须穿越大陆四处寻找志同道合的伙伴，这些伙伴有女法师艾莉（Ailish）、女猎人布琪（Buki）和枪手艾尔柯（Elco），四人有着不同的职业和能力，在旅途中能够发挥出各自的作用。泰尔拥有惊人的力量，可以拉动巨大的物体；艾莉拥有魔法，可以解除隧道或宝箱中的法术；布琪拥有奇特的武器，可以攀爬墙壁；艾尔柯拥有火箭背包，可以飞到任何地方。在一些场景中，某些特定角色也会加入发挥他的作用。





更像是一款日式 RPG

从风格和特性来看，《魔幻战士》更像是一款日式 RPG，战斗获胜或完成任务都会获得经验值，当角色升级后又会获得升级点数，玩家可以用来增加人物属性或者购买新的技能。通过完成任务和探索地图可以得到各种各样的武器，在特定的区域还可以获得特殊道具，甚至是角色的终极武器。此外，你还可以在铁匠铺定制武器和防具，武器和防具上有特殊的槽孔，铁匠可以在上面加上魔法，这些魔法有各种各样的效果，比如提升人物致命一击的机率，或者防止角色状态异常等。唯一与日式 RPG 不同的是，游戏从头到尾都处于紧凑快速的状态，而且没有暂停键，当你打算在战斗中使用道具时，调出系统菜单也不会让战斗停止下来，它只是让战斗变得缓慢，给予充裕的时间选择使用合适的道具。







完备的战斗系统

完备的战斗系统是《魔幻战士》的一大亮点，角色攻击方式分为普通攻击、魔法攻击和精神攻击三种，普通攻击分为轻度和致命两种类型，玩家可根据这两种类型来组合出不同的连续技；魔法攻击与普通攻击配合可以发挥出特殊的效果，比如说剑士挥剑的同时追加法师的火焰效果就会使出连锁攻击的"火焰剑"；精神攻击是各角色特有的能力，必须遇到光明之神后此攻击才会被开启，它的威力能够达到一击必杀。





在游戏中，虽然可使用四名角色所组成的队伍，但玩家只能直接控制其中一名，其他三名则由电脑 AI 托管，玩家可以在四名角色中任意切换，观察视角也会根据角色的不同而改变，如果角色属于近身攻击型的，视角为第三人称；如果角色属于远程攻击型的，视角则会变成第一人称，这样，玩家操作起来会更加方便。无论观察视角如何变化，游戏也不会有自动瞄准能力，进入第一人称时，就如同玩一款射击游戏。在战斗过程中，玩家可以为其他三人设置行动方式，分别为攻击、防御和撤退这三种。

唯美的画风

在 XBOX 版中，《魔幻战士》那唯美的画风给人留下了很深刻的印象，游戏使用了明亮的色调，人物的模型、充满绿意的村庄、风光明媚的港湾、温馨的房屋摆设、阴森恐怖的迷宫等，都能够给予玩家一种养眼的感觉，3D 模组描绘、即时光影投射、半透明光影特效表现出一流的视觉效果。Climax 还特别强化了角色与场地的互动成份，玩家在游戏过程中可以进行互动，如在水中行走时会激起水花，在战斗中能够绕着障碍物与敌人进行持久战。这些效果在 PC 版中将会一一保留，加上 PC 的高分辨率，游戏画面会变得更加精致。■（文/神之影）



■名称 幻想三国志Ⅱ ■制作 宇峻科技 ■上市 2005年7月
■类型 角色扮演［RP］ ■代理 寰宇之星 ■版本 中文版

A⁻

幻想三国誌貳



本期我们将就《幻想三国志Ⅱ》(后文简称《幻三Ⅱ》)的游戏系统方面进行更为详细的报道,而且目前游戏已经基本确定将在7月与广大玩家见面,希望可以在游戏发售之前,让所有关注本作的玩家对游戏有更深入的了解。

精简的战斗系统

《幻三Ⅱ》的战斗系统将变得更为简化,当然这并不意味着游戏性的降低,本作在战斗乐趣上依然畅快淋漓,简化的目的只是在于流畅度的提高。此外,在战场数量的配置上,敌方由原来的5×5方位格,精简为5×4共20个方位格,这种改变,除了避免因画面的卷动而影响玩家纵观全场的视线外,还对于改进战斗节奏、选择目标造成的遮蔽死角等具有非常大的帮助。



由于战斗时的敌我出手完全是"实时"的,这样不但提升了紧张感,大幅加快了战斗的节奏,更在战术实施反应方面对玩家是一种挑战。为了避免快节奏的战斗对新手玩家所造成的不便,游戏还提供有"回合"制选择,玩家可以在这种模式下按照条理做出正确的判断。这里需要说明一点,游戏有难度级别的设定,选择不同的难度,就会有不同的报酬,要想得到稀有的宝物,就只有挑战更高的难度。

畅快的连击系统

"连击系统",指的是对敌人攻击产生伤害后,一定的时间之内对同一个目标的敌人再度追加攻击,此时的攻击力将有一定程度的加乘,连击成功的次数愈多,所追加的伤害也就愈大。《幻三Ⅱ》承袭了前作的快节奏战斗连击系统,同时,二代还在攻击的判定、连击时间掌控的提示上做出了改良。在连击的判定上,由前作的单一时间点判定方式,拆散为不同的判定时间点,举例来说,如四段打击的蔽日千光,一代的攻击判定是在白光乱舞后,系统一口气连做四次的攻击运算;而在二代中,将依据动作设计真实的计算攻击判定,相对于玩家的掌控来说,将变得更加容易发动高段数的连击,可一气产生更加强大的伤害能力。而为了让玩家可以更有效率的掌控连击的时间,本作在每段连击成功之后,将弹出一条时间轴,在时间结束前攻击同一个目标,就能再继续累积连击的段数。

阵形系统的改变

一代中,阵法是主角姬轩的拿手技能,而在二代的阵形设定方面,阵形技能却是每位游戏角色的基本技能,而不再是单独某位主角的专有技能;不同的武将特性,将拥有不同的阵形技能,同时会赋予整个队伍不同的战略思维。

除了随着每位武将战略思维不同而产生不同的阵形之外,我方的战斗位置也将有一定程度的修正。战斗位置由原本的25个简化至5×3,也就是15个方位格,战场的策略位置也将变得更为集中。此外,游戏中阵形的角色位置配置方式,在此作中也得到了改良。虽然仍有阵形形状的设计观念,但二代不再强求玩家一定得在阵形的空间中安排位置,所有的阵形都将完全开放,玩家可以在阵形作用的战斗格中任意摆放角色。











狼行阵

韩靖所创,三人以上便可成阵。前阵如伏狼之双足,为所有的战斗状况做好强力的机动性预备;双足之位,速度及攻击能力将大幅提升,而后方的狼首位虽然位居较脆弱的阵眼位置,但有防御力的加乘保护,将危险的因素降至最低。

一字长蛇阵

楚歌于兵书中所习得之阵,三人以上便可成阵。阵形如竖立之长蛇般,前后紧密连结,相互掩护,可说是进可攻退可守的万用阵形。越靠近蛇首的阵前位置,攻击力及防御能力的加乘愈大。理论上虽说是万用的阵形,但还是存在着致命的缺陷。当遇到贯穿型的攻击方式时,我方可能难逃溃阵的命运。

沉嫣无敌阵

沉嫣所创,三人以上便可成阵。有鉴于所有的阵形都有缺陷,有些强力的阵法甚至有负能力的修正,于是,在沉嫣苦心的研究之下,具备所有正性功能于一体的完美阵形(自称)就此诞生。此阵发动之后,所有的战斗位置都有不同的正性能力加乘,换句话说,这是一个没有阵外人存在的阵形。■(文/月妖)



文／月妖

炎炎夏日，RO就要从EP8.5更新至EP10.0啦！相信许多玩家对于RO的这次改版充满了期待。为此小编秘密从新干线RO运营团队"窃取"了第一手绝对最新、最确切的资讯！请各位密切关注本刊，我们将连续为大家揭密RO改版内幕。

热带风情背后的危机

当昆仑、樱花城、洛阳城依次被人们发现以后，在卢恩－米德加尔特的很多冒险者开始热衷于寻找新天地。再加上卢恩－米德加尔特的特力斯坦三世发布了一系列奖励世界偏僻地发现者和新天地发现者的政策，因此新天地的发现者响亮的名字和特有的崇高荣誉一时间家喻户晓，成为人们心中的偶像。

全国笼罩在崇拜新天地发现者的气氛中，因此哪个最有名的冒险者发现了新城市，逐渐成为卢恩－米德加尔特人们茶余饭后所谈论的话题。

泰国——Ayothaya是昆仑、樱花城、洛阳城三地之间航道中的一个巨大的城市，传说中这里生活着拥有地域性神秘信仰的民族。

用黄金和绿宝石精心点缀的寺院和在水上像图画一样修建的房子，在船上买卖东西的水产市场和美味的佳肴等，使这座城市拥有了很多观光资源，这样的消息被传开以后，引起了人们的好奇心。

这座城市接受开放以后，卢恩－米德加尔特的人们觉得，这座城市的人们虽然节奏缓慢但并不懒散；虽然对信仰热衷仰慕，但并不疯狂。然而，表面上很平和的城市，却谣传着一个可怕的故事，原来这个城市里存在着凶暴的食人怪物，它被古人们关在了城市中某个不知明地方。听说过这个故事的很多卢恩－米德加尔特王国的人们为了追求刺激而准备探寻其真相，结果……

新开放的城市中自然还包含有诸多全新的道具和各种神秘的新怪物。

建立温馨家庭

在本次版本升级的内容中，最主要的就是领养系统的开放。已结婚的夫妇终于可以领养没有2转的职业角色了！在父母都在等级70以上，并有装备结婚戒指时，和想要领养的角色组队之后，用鼠标右键点选想要领养的角色时，就会出现可以选择领养申请的命令语。



对于被领养的小孩，会赋予小孩子使用的特殊技能。包含两种：

★爸妈我爱您

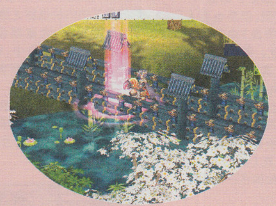
系列：辅助

内容：得到小孩子爱的父母，即使被死亡的2分钟，经验值不会下降。需消耗10% SP。

★爸妈我想念您

系列：辅助

内容：可召唤父母



而对于已经领养了孩子的父母，也会被赋予一种特殊技能：

★宝贝请来这里

系列：辅助

内容：可召唤小孩

领养特别注意：

○领养的小孩，不能转生也不能结婚；

○领养的小孩，一种人物属性不能提升到80以上；

○领养的小孩，MAX HP和MAX SP，制作技能成功机率，比一般角色减少70%；

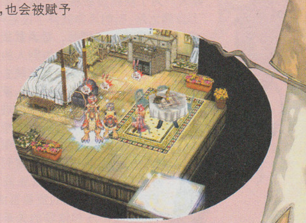
○领养的小孩，他的身高比一般角色的身高较小，并且只有小孩十字军的大嘴鸟，和小孩舞娘的衣服，和一般角色稍微不一样；

○父母间等级皆为70以上的话，无关等级可以均分经验值；

○一对夫妇只能收养一名小孩；

○只要是已经构成一个家庭成员时，不管发生什么事也不会被解散。

本次情报揭密暂时告一段落，请各位密切关注后续报道。■



B+

■名称 Silkroad Online ■制作 JOYMAX ■上市 2005年7月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 世模科技 ■版本 中文版

丝路傳說

SilkRoad Online

都说《丝路传说》这款游戏中有三大职业，即商人、镖师、盗贼，但是也有人说《丝路传说》中并没有固定的职业，答案究竟是什么？谜底其实很简单，你中有我我中有你，玩家可完全根据自己的兴趣来自由发展职业。即便是按照网络游戏职业设定的习惯把所有人限定在商人、镖师、盗贼上，在《丝路传说》中你也可以完全自如的在三种职业中任意转换。

也许今天你还是一个规规矩矩商人，为了获得贸易利润不远万里踏上丝绸之路；而明天你就拜了位名师，当上了侠客做起了镖师，替满载货物的商人保驾护航；后天你为别人的货物感到眼红时，你也可以做一个盗贼去抢劫这批货物，当然你必须得打败人家聘请的镖师才行。在《丝路传说》中进行贸易，必然会出现这3种职业。想获得贸易利润的商人，逮捕盗贼保护商人的镖师，抢夺商人获得利润的盗贼。以这3种职业间的PVP系统为基础的贸易系统，在相互矛盾和依赖的关系中体现了《丝路传说》特有的生命力。

职业介绍

商人，也就是通过物品交易买卖来增加自己财产的人，往往也是大量财富的象征。古往今来，商人贸易对社会的发展起到了巨大的作用，正因为如此，当丝绸之路这条贸易致富的黄金路线出现之后，憧憬财富的商人们开始了他们的丝路之旅。

提到镖师，大家都会联想到镖局。没错，运镖押镖就是他们的职责。在《丝路传说》中，镖师不仅仅只是护送商团、他们还担当逮捕通缉犯，除掉杀人者的职责，因此，镖师在《丝路传说》中俨然就是正义的化身。

盗贼是无恶不作的职业。他们袭击商人，抢夺物品，轻易地获得财富，但是他们也要时时提防镖师的攻击。过着既嚣张，又担惊受怕的生活。

3种职业可谓是相互对抗相互依存，缺一不可，他们共同组成了“丝路”的世界。



绝无仅有的贸易





如果以为《丝路传说》中的贸易无非是摆个地摊兜售装备，或者大家竞价拍卖，那你就大错特错了。如同真正世界中商品的贸易一般，除了狭隘意义上的物质交换，在《丝路传说》中，贸易也是需要付出行动甚至冒着巨大的生命危险的。在历史上，丝绸之路贯穿了亚欧大陆，穿越丝绸之路的商旅们为整个丝路沿线注入了勃勃生机。也由于贸易往来，促使这条荒漠上出现了打劫商旅的盗贼和保护商人的镖师。同时更有相互竞争的联盟，为争夺丝绸之路上的控制权大打出手。贸易改变了人与人之间的关系，这才是贸易，也是《丝路传说》最大的魅力。

不同职业的生存方式不同







《丝路传说》的世界里最大的贸易特色就是，在各个城市之间进行特产品的倒卖。不过特产品不是什么人都能买的，商人才享有这样的权利，所以商人以其独特的职业特性，在游戏中将职业贫富拉开了差距。贩卖特产可是一件高回报的商业活动，不过这高回报就是有高风险。首先我们要在两地之间来回往返，从西安到敦煌可能要花费 1 个小时的路程，而这一次买卖下来可以赚上 10 几万，但是花同样时间打怪所得的收入连前者的 10 分之一都达不到。不过，打怪赚钱的方式相对安全，即使打怪时不小心挂掉了也顶多是传送回城市。要是在倒卖的途中死掉了，商人运送的货物和钱可就全都被抢走了，那真可谓血本无归啊！每一次的成功贸易都会为商人带来职业经验，所累积的经验最终会决定商人的职业等级和行商规模。

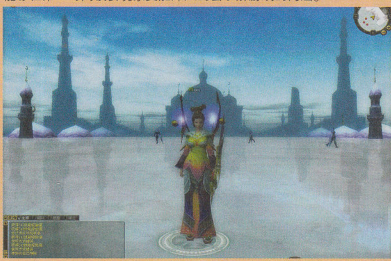
其他的职业该如何获得巨额金钱的积累呢？这自然要在商人的身上动脑筋了。正义之士可以主动请缨为商人保驾护航，担当镖师，只要价格合理，你又有一定实力，那么商人绝对会聘用你的，毕竟没有人会拿自己的生命和宝贵的货物来开玩笑？只要是在野外行动的盗贼，镖师就可以将他拿下。盗贼偷物品或杀掉商人、运输工具、镖师的话，盗贼惩罚点数 TPP 会增加，TPP 达到 3000 就会成为悬赏犯，这时镖师就可以通过缉拿被悬赏犯获取额外的报酬。此外，被盗贼袭击掉落在地上的商队物品，镖师可以拾取收回到商队的运输工具中，这些就是镖师所独享的职业特性。镖师通过杀掉盗贼获取经验，同样职业等级越高的镖师越容易被那些大商人们看中。

如果你不想跟着商人跑那么多路，那么剩下的选择就是做一个盗贼了。盗贼是无恶不作的职业。他们袭击商人，抢夺物品轻易地获得财富，但是他们要时时提防镖师们的攻击。他们过的是又害人，又有可能被人害的危险生活。盗贼是通过袭击过往行商、运输工具和镖师来获取职业经验，不过因为有 TPP 值，所以要格外留意，一旦超过 3000 成为悬赏犯，除了会优先成为所有镖师的攻击目标外，你也不能再摆摊和更换职业了。

精美的游戏画面

职业方面的创新，只是《丝路传说》众多特色中的冰山一角，还有更多亮点尚未揭幕。

首先让我们来欣赏《丝路传说》使用全新 3D 引擎所绘制的精美画面，其画质甚至可以媲美某些 DVD 电影。其采用的 Dynamic Animation 技术，能够将玩家衣袖随风改变摆动动作的细节，真实展现出来。而 Motion Blanding 技术则可以同时展现玩家两种以上的动作，如边走路边挥手，并且这两种动作在表现时并不会让人觉得衔接生硬。这些新技术的加入，使游戏的画面不仅华丽，更相当真实，在人与人的互动中，往往给玩家产生身处其中的错觉。游戏在画面风格上比较偏向中国盛唐时的华丽风格，雍容而唯美，色彩饱满，能产生非常强烈的视觉冲击。虽然说网络游戏中最重要的不是画面，但是《丝路传说》精美的游戏画面能够在第一时间吸引玩家更加深入的去了解游戏的内涵。



当中国的《西游记》、阿拉伯的《一千零一夜》与古希腊的神话传说交织在一起；当中国的佛教道教、阿拉伯的伊斯兰教与西方的基督教三大信仰交织在一起，会产生怎样的文化冲击？《丝路传说》就是这样一个以公元 7 世纪的丝绸之路为本，以各地区历史、文化、传说为背景的幻想类 MMORPG。在游戏中将亦真亦幻的再现古丝绸之路沿线的各种文化与幻想。而各种传说中的故事，也会成为游戏中各种任务脚本，孙悟空、阿拉丁这些著名的神话人物将在各种任务中陪着你一同在这个世界中探险。在这个神秘且充满了幻想的世界、在这个东方人与西方人共存的世界、在这个东方神仙和西方神仙共存的世界，你会有如何的奇遇与冒险？据悉游戏将在 6 月展开内测，有兴趣的玩家不妨一试哦。■（文 / 大拿）



B+

■名称 征服 1.5 风云天下 ■制作 天晴数码 ■上市 2005 年 5 月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 网龙 ■版本 中文版

风云天下气象预报

网络游戏与天气有关，这您听说过么？随着《征服 1.5 风云天下》的推出，您可能已经感觉到这股风席席吹来，而除了风，我们还有云，还有新功能、新任务、新表情、少数民族服饰、玄元宝石、钓鱼系统、天气系统、跨服 PK 赛……想了解今天的《征服 1.5 风云天下》会是什么天气么，请大家往下看。

征服

风

狂风

狂风虽然没有龙卷风的超强速度，但是也会令天地变色。《征服》与其他网络游戏最大的不同就在于每个职业都能使用轻功。《征服》中的轻功是依据古代经典《洛神赋》、《山海经》、《世说新语》中对各类江湖人物的描述为蓝本，然后请专门的动作指导师采用先进的动作捕捉器进行制作的。玩家在其中只要按住 CTRL 键同时使用鼠标，就可以跃过树梢、围墙、屋顶，飞檐走壁在《征服》中不再是梦想。有了轻功，玩家之间的 PK 就发生了很大的不同，比如肉搏型职业必须要练习远距离对抗魔法类职业的技巧。

大风

电影《英雄》中秦军进攻赵国的场面，万人齐呼大风，气势如潮，万箭齐发，军威震天。而《征服》中的 PK 战事激烈程度与震人心魄之处，毫不逊色于秦军。《征服》中的 PK 主要体现在每周末的 PK 赛与帮派争夺战上。

《征服》每周六晚上 9 点会进行 PK 战，玩家需从叫天鸡身上打到令牌进入 PK 场地。PK 赛分为 60 级别组、60~90 级别组、90 级以上组，相应的等级会进入相应场地。在这里，弱者会很快被淘汰出场。因此，许多玩家也为了此 PK 赛苦练自身本领以称霸江湖。帮派争夺战是围绕帮派神柱所进行的，哪方的玩家最先将神柱打倒，将会成为帮派总坛的执掌帮派。因此每次帮派战的时候，多路玩家都会全心投入。有许多在家里进行游戏的玩家，这时都会到网吧聚集在一起对抗其他帮派，其场面只能用壮观来形容。





微风

微风徐徐，如心爱之人抚摸脸颊的手。《征服》中有许多景色优美，令人心旷神怡的场所，其中最著名的当属揽月台。揽月台是独具中国传统特色的场景，玩家可以从主城双龙城外的揽月仙子处进入，不过记得要在身上准备好 300 两纹银哦。虽然价格不菲，但绝对物超所值。进入这里后，你将置身于满天星斗中，沿石阶直上可以到达一棵千年古树顶端，与心爱之人在这里揽月摘星，别有意境。最特别的是，这里的月亮也有阴晴圆缺，每次进入时看到的都可能不一样。

另一处美景是位于沙漠中的月牙泉，传说是上天仙女的眼泪滴落凡间而成，位于《征服》主城之一的云门关正北。不过在去往月牙泉的路上，会有许多怪物，其中有沙漠一霸鬼刃围绕在周围，建议最好有 80 级以上的玩家陪伴。也正是因为一路凶险后可以饱览沙漠明珠的美景，因此赢得了无数情侣的钟爱，更有人特意来此地举行婚礼哦。此外，与前两处并称"征服风云天下四大美景"的，还有白鹭杨柳依依、鸣凤堡的枫叶飘飘，大家走过路过，不能错过哦。

云

白云

碧蓝的天空，白云朵朵，代表着惬意的生活。在《风云天下》中，新一代的生活系统给玩家提供了更充实的游戏感受。《征服》中的聊天系统拥有众多表情图标，让玩家可以将喜怒哀乐行之于色；各种天气变化会随时改变场景画面效果，使玩家体验从白天到黑夜的不同；《风云天下》的钓鱼系统，配合风景各异的水面场景，可以钓出百种鱼类及杂物。在蓝天白云下垂钓，也许这是许多人向往的生活吧。

绿云

你见过绿色的云么？你肯定会说在恐怖影视剧中见过。《征服》中也有这样的场景，比如《风云天下》最新推出的大型玄幻系统"决战冥城"，就带着些许阴森恐怖的气氛。

"决战冥城"是天晴数码为游戏特别打造的任务系统，主要通过玩家之间的配合与离间达到互动的目的。整个冥城分为四个部分，分别体现了

运气、实力、合作、对抗四种思路，玩家可以通过身上带有的九阳护符到九阳真人处进入。整个场景会增加10几种新的怪物，而且场景非常庞大，刷怪密集。需要等级较高的玩家一同努力，才有可能成功。其中有一层专门考验玩家的杀怪技巧，玩家只有在短时间内杀掉系统所规定的怪的数量，才可以进入下一层。这可以说是本次版本更新中最考验玩家技术的任务。

彩云

彩云有一种祥和的气氛，而且还代表着中华民族各种服饰的五彩斑斓。《风云天下》中推出的装饰服饰，就是根据少数民族的服饰进行制作的。苗族服饰丰富多彩，样式色调繁多，且以色彩艳丽出名。早在《后汉书》、《晋记》等书中，就有关于五溪苗族"好五色衣裳"的记载，唐代大诗人杜甫也写下了"五溪衣裳共云天"的诗句。《征服》推出的苗族服饰就参照了各地的苗族服装，在制作上突出苗族喜好银饰及色彩鲜艳的特点，使这套衣服深受玩家喜爱。除了苗族服饰，《征服》还推出了汉族的服饰，穿在身上不会影响自己本身铠甲的属性是这些装饰性服饰的最大特点。而将要在下一个版本推出的特殊装备栏，也使这样的装饰服饰具有了不同于其他网游的效果。







天

阴天

在阴天里，人们的心理一般比较压抑，因此特别希望能够做些刺激的事情，让心情得到舒展。《风云天下》为此开发了智能杀怪计数系统，所有玩家从进入游戏开始，都会在屏幕上看到自己杀怪的数量，而且还要进行杀某一种怪数量最多的排行统计。看着屏幕上跳跃的数字，会让玩家在杀怪过程中得到一种爽快的感觉。所以，玩家在阴天心理不舒服的时候，不妨进入《征服》中大砍一番，特别建议玩家选择弓箭手，用其独有的技能"散射"，会让杀怪的感觉更加畅快哦。

雨天

雨天是出行较少的天气，一般会选择待在房间里。而《征服》中也开放了二级房屋升级系统，在其中可以购置自己的家具，以及特殊的管家，可以存放物品。玩家可以在自己的房屋中悬挂牌匾，邀请朋友来参观。另外家具的种类也比之前增加了一倍，在以后的房屋里，院子中还可以种植各种植物，植物成熟之后，会给玩家带来好的奖励。

艳阳天

艳阳高照，代表着人们的幸运。《征服》中装备升级一共有两种形式，





一是等级提升，用的物品是流星。另外一种是品质升级，用的物品是龙珠。《征服》的装备系统分为普通、良品、上品、极品等四个档次，而且在后面还有追加，最高为加九。其中最好的装备就是能够镶嵌宝石的"洞装"，非常难得，因此每当升级成功的时候，系统就会有"阁下艳阳高照，运气不错"之类的祝福语。在双龙城的踏风，因为玩家冲装备会失败，因此制作组设计了专门负责冲装备的NPC，当玩家出够一定数量的流星与龙珠的时候，就会有100%成功的机率。

下

下刀子

有一句俗话是："就算天上下刀子，我也得去。"通常来表示一个人想做一件事的意志特别坚定。这也从侧面说明了"下刀子"的确是很危险的事情。我们这里要说的不是游戏里会下刀子，而是说就算"下刀子"，有了《风云天下》你也不必发愁了，因为这次推出了减伤害宝石玄元。

《征服》已有明月、紫霞、龙恨、凤吟、金麟、青虹、惊鸿七大宝石，其镶嵌在装备上的效果各不相同，其中以增加物理攻击力的龙恨、增加魔法攻击的凤吟、增加练级经验的青虹最受玩家欢迎。《风云天下》将开放第八种宝石，能够减少自己本身受到伤害。玄元的最高减伤害达50%，加上转世的减伤害奖励，可以说就算是天上下刀子也不怕了。玄元的出现也会打破以往游戏中的平衡度，在各种PK对战中都会有不同的表现。

下金钱

金钱雨？在现实中根本没有发生过。而在游戏中，除了升级打装备等必做的事情之外，也需要一些调剂，让生活更丰富多彩。《风云天下》为此开发了万金袋，玩家得到此物品后，右键点击使用，就会看到天空中有金钱雨的效果。

类似这些增添玩家情趣的东西，《征服》一开始就非常注重。不管是最早的烟花棒，还是春节的糖葫芦都受到玩家的喜爱。《风云天下》这次的新头像也是契合这一种设计理念，能够让玩家选择更多的头像在游戏中达到"炫"的目的，据说在不久的将来，玩家上传自定义头像也会成为现实，到时结合玩家的智慧将会更精彩。

下一版

在《征服1.5风云天下》中，跨服PK大赛将给玩家带来全新的体验。与上次大赛事过去已经近半年，服务器内的高手排行榜也是变了又变，谁又能夺得全服总决赛冠军呢？我们都在期待。据说官方将此次比赛每组参赛人数提升至15人，想必将会更加精彩。更让人激动的是，在进行国内比赛之后，将会联合美国、日本等服务器进行比赛。广大玩家届时就可以与国际友人切磋武艺、煮酒论英雄了。一方面是玄幻本土大军，一方面是西方奇幻骑士，谁能笑到最后，也会在该赛事结束之后有一个分晓。

至于下一个2.0版的《征服》，也正在研发当中。据说2.0版将使用全新的引擎，更考虑加入海洋世界的场景及怪物。据说新的职业金道士，也将在2.0版中出现，这个职业身兼多种奇异功能，定然会受到关注。在2.0的帮派战中，将不再采用单一的攻城战，而是采用桃花林与攻城战黑白两帮对立的形式进行比拼。虽然一切还只是预测，但是2.0中有非常丰富的功能与玩法，是不可怀疑的。■（文/气象专员）

■名称 Corum Online ■制作 eSOFTNET ■上市 2005年6月
■类型 网络角色扮演［MMORPG］ ■代理 久游网 ■版本 中文版

科隆Ⅱ体验报告



久游网一向属于稳扎稳打型的游戏运营公司，两年来，他们代理的数款中小规模网络游戏都有稳定的玩家群，而近期推出的两款另类网游《劲乐团》、《劲舞团》，更是引发了时尚玩家的极大兴趣，人气持续飚升，笔者就差点把键盘玩坏，不过与成功的小游戏相比，久游代理运营的大型MMORPG《科隆》却始终不温不火。经过近一年的蛰伏，《科隆Ⅱ》终于带着新版本的光环问世，不知这一次，游戏是否能突破前作获得好评呢，带着好奇笔者参与了游戏的封闭内测。

温馨的游戏画面

《科隆Ⅱ》的画面基调没有大改动，只是比以前细腻许多，读取地图时的过渡画面也重新制作了，看上去相当有吸引力。因为游戏界面及鼠标操作都沿用了前作，所以对老玩家来说非常熟悉了。笔者很喜欢《科隆》的画面旋转模式，虽然不是360度全方位的，但是随着角度及远近不同，角色各种动作及四周状态都能看得很清楚，游戏也很有紧迫感。

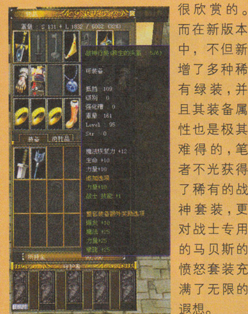


职业设定特点鲜明

《科隆Ⅱ》的职业依然以战士、刺客、法师、牧师、召唤为主导，战士主STR，刺客主DEX，法师主INT的分点方式，对老玩家来说已驾轻就熟了，不过偏科职业也仍然会有生存空间。前作中被玩家公认为最强悍的敏刺、智刺和陨石法师系职业，在二代中略有调整，使其他职业也得以崭露头角。不过对于法师系，笔者仍然很看好。法师的陨石在加了爆发、怒等辅助效果后，攻击力相当可观。而主敏的刺客则是MISS王，物理攻击的首席职业。刺客的隐身、下毒、撼天一击等重要技能，在高智力的催化下可以达到全屏攻击，这也是智刺流行的主要原因。其他职业中，召唤系对操作的要求较严格，所以是一个"技术含量"很高的职业。战士则以力量为主，招牌技能就是爆斩跟升龙击配合。牧师职业不用说了，辅助技能的持有者，虽然没有攻击技能但也可以死缠烂打。

装备系统的诱惑

《科隆》中的绿色装备收集，一直是玩家坚持不懈的目标，大家都还记得爱斯美拉达的学识、那托的逃离、奎地奇、死神等等套装吧，说实话这些装备的名字笔者是很欣赏的。而在新版本中，不但新增了多种稀有绿装，并且其装备属性也是极其难得的，笔者不光获得了稀有的战神套装，更对战士专用的马贝斯的愤怒套装充满了无限的遐想。



新皮包系统

《科隆Ⅱ》新开了皮包系统，追求时尚的MM们注意了，现在游戏中行走可以不带刀枪，但是不能忘了带包包哦。多种款式的时尚包，可以通过打怪时获得的材料，在城中的NPC处通过卡片合成方式合成背包。行走在爱达城中，也有别样的风景。男生如果能获得这样的独特道具送给MM们，我想一定会在对方心上亲密指数up再up吧！

新增怪物



科隆大陆的怪物也是游戏的卖点，非常忠实于西方奇幻世界的怪物在这个被诅咒的大陆上四处横行。新作中添加了卡帕丝、刺鱼怪、哈伯卡奴、光妖等等一些新奇的怪物供玩家猎杀。前作中经典的石巨人、巨型艾力侯、鹰身女妖、和巨翼蝙蝠都还健在……大家可以去各级地牢问候他们。感觉新作中怪物的AI有所提高，并不会一味的漠视它们同伴的死活，而会协助攻击了。

《科隆》的练级模式就是组满一队后获得最高的经验奖励，在一张地图中玩家可以分散杀怪，并可以分到别人杀怪的经验。不过这里也提防一些懒玩家混在队里只"挂机"不劳动。

还有攻城的设定由于前作中已经做的比较完美了，所以本作跟前作是一样的，笔者这里不浪费口水，大家只要记得在攻城的车轮战中，各位玩家还是要控制最后一次冲锋的时间，组织好要道的看护，才是攻城的王道。"科隆"是起源于诸神之黄昏的故事，本意是受诅咒的大地，在这个正邪不两立的大陆上，玩家的任务就是杀掉阻挡的妖魔。各位玩家一起来扮演5英雄，推翻被诅咒的命运吧！■

（文/网先队·牙牙）

龙魂测评报告



测试机型：PIII 800/256Mb 内存 /GF2 显卡，P4 2.8G/512Mb 内存 /RADEON9550

在参加内测之前我对《龙魂》这款网游知之甚少，不过越神秘就越容易产生猎奇心理，所以内测中的一些体验也很深刻。

独特的任务地牢



《龙魂》给人的第一感觉就是画面风格类似《天堂Ⅱ》，而界面和操作更是神似，甚至是人物的动作如站立和坐下时，都有明显的模仿痕迹。不过从游戏细节来看，《龙魂》中对新手的帮助小提示非常多，地图雷达中对NPC位置都有标识，并且玩家可以修改地图窗口尺寸、缩放大小，更可以自定义地图的透明度，这些设计对于路盲的玩家来说，大有益处缓解了寻路的烦恼。

与《天堂Ⅱ》不同的是，《龙魂》的游戏节奏明显快得多。新鲜的"地牢"系统，需要玩家接取特殊任务方可进入。当玩家获得NPC的特定任务后，系统会将角色释放至一个独立的游戏空间，这就是"地牢"。这样的空间避免了其他玩家抢怪等情况的发生，也免除了长途奔波寻找特定怪物的劳顿。当然"地牢"的环境不是一成不变的，系统为每个任务准备了不同的"地牢"场景，而且玩家必须面对陷阱与迷宫的种种挑战。当然，能够击败蜂拥而至的大量敌人最终生存下来，才是任务获胜的关键。也许是为了强化"地牢"的特有地位，即使是普通攻击，在"地牢"中也设定为范围伤害；另外为了配合"地牢"的杀怪速度，游戏还准备了许多"地牢"专用技能。既可以练级打宝并获得任务奖励，又能享受"一骑当千"的快感，相信"地牢"会成为玩家经常光顾的热门场所。

职业特色与技能熟练度

《龙魂》设有泰坦、骑士、刺客、魔法师、精灵巫师和精灵弓手共6种角色职业，内测只开放了泰坦、骑士、魔法师及精灵弓手这4种。游戏为每种角色提供了3种不同的脸型和发型，而且每个职业都拥有7种搞笑的社交动作，成为玩家交流的主体方式。遗憾的是，创建角色时无法进行性别选择，也就是说，泰坦和骑士都只能是男性角色，而选择魔法师和精灵弓手的玩家也只能扮演女性了。

游戏在角色属性方面还是走传统路线，决定角色状态的是力量、敏捷、智慧和体质4个属性，人物等级每提升一级可获得1个自由分配点。角色到达要求的等级后，可以从NPC那里学到技能，当然这需要花费一定的熟练度点数（SP）。



这个点数可以通过杀怪累积，但其用途不仅仅只在于学习战斗技能，游戏中还设置了生产与锻造技能。生产系统包括元素、植物与矿石的采集；而锻造系统则可以把生产原料制作成装备。所有角色职业都可以学习生产和锻造技能，但是这些技能也是有熟练等级要求的，随着角色等级的逐渐提高，熟练度需求量会明显扩大。如何精打细算，合理分配有限的熟练度，是每位《龙魂》玩家的一门必修课。

营造舒适的游戏环境

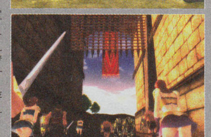




虽然在角色的性别选择上有些强制，但《龙魂》中角色的外型设定还是不错的，再加上纹理细腻的装备，各色人物特点鲜明，从装备上就可以辨别职业差异。人物的细节动作，比如眨眼，摇头等等，活灵活现，特别是精灵MM的样子，实在是太可爱了。值得一提的是，《龙魂》的图像引擎对硬件需求相当小，在笔者的PIII-800机器上仍然可以保持流畅度，只是在城里玩家聚集的地方会有暂时的画面延时与音效中断。而在主流配置的电脑上测试，打开全部游戏效果后图像呈现一种很朦胧的美，诸如水面倒影，移动光源等特效一应俱全。

在场景地图方面，游戏采用了无缝衔接技术，使地图转换所需的时间降到最低，不同的场景也有着窘异的风格，不会让玩家觉得枯燥。《龙魂》中的装备道具具有成长设定，只是因为内测汉化不完全，笔者尚未"领悟"这个独特的设计。至于行会与攻城战系统，内测未开放，因此无从谈起。





无论是画面效果、游戏系统还是游戏创意，《龙魂》都拥有很典型的韩国网游特点，尤其是在前辈《天堂Ⅱ》成功的光环下，它尽管很难有太大的突破，但与一些浮躁的游戏相比，它显得非常朴实和亲切。远离仰慕名作的潮水般的人流，给人轻松感觉的《龙魂》也是打发空闲时间的不错选择。而且，无论面对一个怎样的游戏世界，等级与装备并不是最重要的，最重要的是拥有真挚的友情与愉快的心情！■（文／网先队·Bein）





小品级游戏

相信大家一定还记得战棋类游戏《三国曹操传》，诸位玩家带领曹操一统天下。可是当你统一天下后，是否也有拔剑四顾心茫然的落寞，是否也有独孤求败般的叹息？高手心里暗暗不平：我这等SLG大师平生却从未逢过对手（旁白：电脑AI也不低啊。高手瞪眼道：白痴，我有攻略）。现在为了满足广大SLG迷的需要，盛大公司推出了一款休闲战棋类网络游戏《三国豪侠传》。笔者有幸参加了《三国豪侠传》的封闭测试，由于游戏功能只开放了一部分，所以我们只能管中窥豹，来了解个大概。

即时和策略的冲突

策略是战棋类游戏的中心，一场战斗的胜负往往取决于你的战斗策略是否正确。在《三国豪侠传》中，一场战斗首先要考虑到兵种的相克，并且根据不同的地图选择不同的兵种搭配，在战斗中抢先占据有利地形，让对方暴露在你强大的火力下，自己则可以免受伤害。这些都需要玩家精心配置，并对下一步对手的行动做出思考。这一切都需要思考的时间，但游戏的战斗模式又属于即时网络对战，不允许PAUSE，所以很多时候都需要玩家有非常敏锐的直觉，如果你是新手，你只能走一步算一步。

特殊的游戏方式给玩家出了更多难题，游戏采用的胜负条件并不是象《泡泡堂》那样角色被消灭就判定你输了，而是根据双方的杀敌数。在战斗中，你被K死的小兵并不会完全退出战斗，相反他在一定冷却时间后会作为援军出现在地图上。于是双方的小兵是生生不息、周而复始的来回登场，最终你或对手达到胜负条件规定的杀敌数，一局比赛才会结束。这样的设定延长了游戏时间，但是对于1V1的战斗来说，每人5个兵，还选择80杀敌数的胜负条件，这场战斗就显的时间漫长，尤其是当双方实力不均等，单方面被屠杀的时候。而且有些玩家特别恶劣，我曾经和一个玩家1V1，设定了10杀敌数的胜负条件，一场下来，他发现我比较菜，连忙调成80。我没注意，结果足足郁闷了十几分钟。这样的战斗，自然不能符合现在的"速食"精神，不过策略的意义却也突出出来，作为网络游戏，也不失挑战性。



画面和音效

作为一款3DQ版游戏，游戏画面色彩鲜艳明亮，相比目前一些大型MMORPG的暗淡画面，在视觉上给人以轻松的感受。精心绘制的各个角色，一个个象小皮球，圆圆的，倒满可爱。地图画面大多以绿色为底色，看起来很养眼，在其中一些地图上，还附加了些天气效果，象雪花、云朵等等，增添了许多可观性！在游戏音乐方面，战斗开始时音乐由缓到急，让人不禁热血沸腾，只是种类太少，重复度大。总的来说，《三国豪侠传》在画面和音乐方面表现普通，一些细节未能做到家，例如在进入战斗后，3D小兵比较粗糙，男女性别差异不明显。当然作为一款休闲类游戏，画面清新可人，让人看着觉的自然舒服就好，《三国豪侠传》也的确做到了这一点！毕竟SLG的最大特点就是策略性，而不是画面表现！



游戏的特色

《三国豪侠传》的兵种设定有弓兵、步兵、骑兵、谋士。由于测试时间短，谋士没有用上，其他都尝试了一下。基本上骑兵移动范围大，步兵较平均，弓兵攻击范围大。在战斗中，几个兵种互相配合的确能发挥不错的效果，而且每个士兵都是可以根据战斗中杀敌数升级。级别越高，自然各方面数据会强起来。士兵还能装备道具，增加他们的攻击和防御。每个士兵还有忠诚度和疲劳度，游戏里，每个玩家还能拥有自己的营地，可以让士兵休息、购入装备、给士兵转正。这样来看，每个士兵都不能轻易放弃，将来可都是你的子弟兵啊！小兵不再是一个简单的战斗机器，反而更加贴近单机游戏的设定：是一个活生生的有血有肉的NPC。

《三国豪侠传》为新手提供了修炼关卡，也有不少根据三国背景改编而来的对战地图。在战斗中，地形的影响被放到一个很重要的地位，不同地形对士兵有不同影响。这显然极大丰富了《三国豪侠传》战斗的精彩度！

由于是封测，游戏在很多方面都不算完善，不过盛大也在不断改进，例如添加的头盔和集市系统，前者丰富了装备，后者加强了玩家之间的交流！可以说假以时日，《三国豪侠传》必然能成为一个另类的有趣的休闲小品类游戏！■

（文/网先队·没有死亡）







挑战

随着夏季气温的升高，新一轮网络游戏推广战役也进入了如火如荼的胶着状态。打着"极限动作网络游戏"旗号的韩国游戏《挑战》选择这个时机涉足中国市场，无疑拥有非凡的勇气和信心。历时3年开发，耗费资金50亿韩元，这些都不足以成为其被称作"救市网游"的理由。好奇者不妨跟随笔者的脚步，去探寻它底气十足的宣言背后真实的游戏质量。



画面 美仑美奂

一款游戏的图形引擎的优劣直接决定了它今后的市场走势以及产品的整体档次。对于强调画面效果的韩式网游而言，图形引擎更是其安身立命的根本。《挑战》使用的是开发者自行研发的Karon图像引擎，针对之前比较硬朗的画风，GAMEHI特地启用了类似Photoshop中的"高斯模糊"滤镜那样的渲染模式，使画面质量得到了大幅度提升，产生一种独特的油画般凝重的华丽质感。难能可贵的是，它的真实游戏画面比截图更漂亮，光影效果的细微之处把握十分到位。

除了常规的天气变化之外，人物在各个不同场景中走动所产生的脚印、弓箭手背上的箭袋随着剩余箭支数量的变化即时改变的外观、天际不时掠过的飞鸟群、在水中自由游弋的小鱼、沿着某种路线四处游走的小动物……无数局部的精雕细琢使《挑战》的世界变得真实而丰满，玩家很容易沉醉其中，忘记自己所处的只是一个虚拟的空间。



动作 力求逼真

《挑战》中大量的打斗动作都是GAMEHI高薪聘请国际著名武师前来担当动作设计，并由真人演绎，再通过动态捕捉设备移植到游戏角色身上。开发者在以往RPG的基础上制作了3倍以上的动作(motion)，力求将每一个人物的动作表现得尽善尽美。根据玩家手中所持武器的不同，他们还加上了不同的动作特效。玩家所熟知的《街头霸王》、《刀魂》等游戏中的人物必杀技，在《挑战》中都能看到类似的表现形式。玩家根据怪物距离的远近、打击频率的变化等诸多因素决定自己的战斗策略，相应出现诸如格挡、完美防御及必杀攻击等随机性特效，这些格斗元素的加入使战斗画面更加火爆好看。

值得一提的是，《挑战》的真人动态捕捉系统不仅捕捉了武术动作，就连人物平时的一些日常动作也由该系统录制完成，如走路、奔跑、跳跃等。笔者在测试时还发现了一个特别有趣的设置，在人物属性面板上的第三块面板中附带了许多趣味性社交动作，如哭泣、大笑、气愤、舞蹈、打招呼、坐下休息等。从动作的拟人程度上来看，肯定又是真人动态捕捉系统的杰作。"挑战网络游戏动作之极限"，果然并非浪得虚名。

音乐 另辟蹊径

初次接触此游戏的玩家，在经过登陆画面和人物选择界面，真正进入游戏之后，会有一种非常奇异的感觉。总觉得少了点什么东西，可又说不出来。其实《挑战》与其他游戏的一大区别在于它没有任何背景音乐。一般来说，为了吸引玩家的注意力，制作者都会不遗余力地设计出与各个场景风格搭配的背景音乐。甚至不少出名的游戏还专门发行游戏中原声音乐的合集CD。难道GAMEHI找不到合适的音乐创作室？显然不是这个原因。

游戏一段时间以后，你会发现在《挑战》中背景音乐显得有些多余。拜《挑战》优秀的画面表现所赐，逼真的场景、栩栩如生的怪物，已经给人非常强烈的代入感。再试着想像一下自己在野外的雨夜中奔跑，时强时弱的风声从耳旁滑过，滴滴答答的雨声拨弄心弦……这样的听觉体验，还需要背景音乐来烘托气氛吗？有音效而无音乐的设定，只是为了配合游戏清新宁静的整体风格。"此时无声胜有声"，最美的音乐，流淌在我们心中。

职业 各有千秋

《挑战》中目前开放了4种职业：骑士、弓箭手、法师和驱魔师。与同类游戏相比，这几个职业既不算丰富，也不算新鲜。但"戏法人人会变，各有巧妙不同"，同样的职业划分，并不意味着同样的老套玩法。

例如骑士有一套备用装备系统，在装备栏里可以放置一套备用装备，通过快捷键实现快速切换，以此改变自己的能力应付不同的战斗情况。这与《暗黑破坏神》系列中的双武器切换设计有异曲同工之妙。而在其他游戏里只能增加防御或格挡几率的盾牌，在《挑战》中却能发挥更大的作用。它不仅能影响防御和格挡几率，还能影响移动速度和攻击方式，无形中提升了单项道具的独特魅力。

拿弓箭手来说，《挑战》率先引入了距离的概念：弓箭手的箭不再百发百中，移动中的怪物可以避开射来的箭支。如此一来，弓箭手必须对射出的箭支速度和怪物与自己之间的距离有一个准确的估计，不然就会箭箭落空。而且箭支射出后的飞行过程中，其他怪物穿过箭支的飞行轨迹，亦会同样受到伤害。自己撞到枪口上，无法怨天尤人，真是有意思的设定。■



游戏中英文名称 评分

游戏截图 游戏发售时间

游戏盒面 游戏资料

游戏综述

编辑点评·评分

官方网站

重见光明 Second Sight 18



2005-02-21



类型:AC
版本:英文版 1CD
配置:Intel P3-1GHz/256MB ASUS A9250TD 64MB
出品:Free Radical Design
发行:Codemasters

融合着类魔法超能力,现代化枪械射击,以及秘密潜入等众多游戏成份的动作型作品。



大狗 游戏的卖点就是超能力,最好玩的就是破坏电子设备,隔空移动物体,并且还能用来攻击敌人。游戏强调的是隐匿行动,因此玩家凭借超能力可以隐藏于一些常人无法藏匿的角落,悄无声息地击倒敌人,投射虚拟影像迷惑敌人。主角丰富的面部表情能够使人感受到他的惊恐惶惑,配音功力也很强。不过大量动作都需要靠鼠标移动拖曳来实现,操作性差强人意。 6



月月 游戏总在设想提供给玩家各种不同的尝试选择,比如眼前这款动作游戏,便将现实和奇幻融合在了一起。超能力的运用可以算是游戏最大的乐趣,灵魂出窍的技能给人印象深刻,不但可以躲避各种警卫的监视,在后期甚至可以附体控制NPC,这还是比较有趣的设计。游戏中还包含了一定的射击与潜入成分,但由于操作生硬,导致整体流畅性下降。 5



狗子 《重见光明》的画面风格像极了"合金装备",尽管也标榜着是一款与"合金"一样的潜入游戏,但差距是相当明显的。唯一的亮点就算是剧情和主角的超能力了。主角独有的自我恢复能力、精神攻击炮、魅惑(Charm)等能力增加了游戏的策略成分,也算是一种创新吧。至于操作似乎总是这些中档作品的通病。 7

www.codemasters.co.uk

废弃之地 Scrapland 21

2005-03-18

类型:AC
版本:英文版 2CD
配置:Intel P4-1.8GHz/256MB ASUS A9250TD 64MB
出品:Mercury Steam
发行:Enlight

一款以幻想式机器人世界为背景的冒险游戏,其中融合了相当的动作成份,更有全方位未来形态空战体验。

月月 American McGee总是有着很多古怪的奇思妙想,以前的《爱丽丝》便给玩家留下了深刻的印象。本作同样延续了离奇幻境的风格,色彩鲜艳,风格各异的机器造型和庞大的幻想都市,对于玩家是一次视觉享受。同时在情节发展过程中,各种角色通过生动的语音,以及丰富的表情所表达的那一种含蓄的幽默感,更是游戏最大的成功之处。如果有不足的话,就只是拖拢的情节和单调的任务了。 7

东东 继《机器人历险记》之后又一个以机器人为主题的动作冒险游戏,人物造型机械感十足,不过画面风格没有过分的卡通,而是采用了欧美游戏惯常的鲜艳色彩。游戏过程分成地面和空中两种截然不同的模式,剧情内容在地面模式进行,合法性的问题会增加难度,同时也增添了游戏乐趣。空中模式的控制难度较大,尤其是在游戏初期就出现,上手不太容易。 7

狗子 你可以把这个游戏理解为GTA的科幻版,而游戏中人物的造型则秉承了American McGee一贯的怪异风格。游戏画面非常细腻,无论是人物、载具还是建筑物都体现了各自鲜明的特点。同时,游戏黑色幽默、搞笑的主题也非常讨好。游戏中玩家可以改装、定制自己的载具,使其游戏性更加丰富。不过,游戏中繁杂的操控将成为阻碍玩家继续游戏的最主要因素。 7

www.scrapland.com

霹雳小组Ⅳ SWAT 4 25



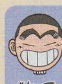
2005-04-05

类型:AC
版本:英文版 2CD
配置:Intel P3-1.2GHz/256MB ASUS A7000 64MB
出品:Irrational Games
发行:Vivendi

模拟真实霹雳小组反恐行动的主视角射击作品,注重团队配合,再现反恐行动小组行动中的战术实施。



小马 在众多的警匪动作游戏中,该系列堪称最注重真实感,包括所有的物理模型、物理特性、武器系统、人体负重。战术运用是游戏的灵魂,玩家需要熟悉各种指令去指挥队友,好在这方面已经简化了不少。问题是队友似乎对指令的理解和执行能力较差,更愿意在门外叫喊恫吓,而不是奋不顾身地冲锋。歹徒被击毙后会化身为木板假人,减少了血腥画面。 6



狗子 Sirra的王牌产品"SWAT"在时隔5年以后终于重新出现在我们面前。SWAT 4并没有给我们带来更多的惊喜,但保持了"SWAT"的基础设计,仅此我们就已经可以认定SWAT 4就一款优秀的游戏了。全真实武器;值得称道的AI系统;真实的游戏感觉给所有"SWAT"迷又上了新的一堂精彩的战术课。 8



月月 系列近4年之后推出的最新作,由于制作公司内部问题,游戏一再延期,幸好本作的素质并未让长期等待它的玩家失望。作品最大特色在于真实反恐装备的大量引入和再现。装备的丰富也成就了实战策略运用的多样性,好在游戏的操作并未因此而变得复杂化,行动快捷键和菜单可以方便的让玩家充分享受团队作战的乐趣。本作在画面、音效果、角色AI等方面都有相当程度的提高。 9

www.swat4.com

霹雳小组Ⅳ 25



霹雳小组Ⅳ

图　　像:★★★★★
音乐音效:★★★★
操　　控:★★★★★
创　　意:★★★★
游 戏 性:★★★★★

作为一款精彩的现实题材团队射击游戏,获得了众编辑过半数的肯定(有FPS眩晕症之人自然不会表示支持)。就作品本身,单人关卡只能算是练习熟悉游戏的过程,游戏真正的乐趣事实上还是在多人部分,邀几位好友一起组队与恐怖分子对抗,还是相当有趣的事情。

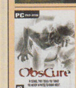


恶夜杀机 Obscure

19







类型:AC/AD
版本:英文版 1DVD
配置:Intel P3 600/128MB ASUS A7000 64MB
出品:Hydravision
发行:DreamCatcher Interactive

欧美校园式恐怖影片，再配合经典“生化危机”型的动作冒险形式，所构成的标准恐怖游戏。

月月

仅从游戏片头动画，很容易便使人联想到众多的欧美校园恐怖电影，于是游戏未来的情节表现，以及恐怖渲染的手法也由此可以大致确定。众多心理暗示，以及突如其来的袭击构成了惊吓的主体。从游戏形式上看，我们会发现很多PS2版《生化危机：逃出升天》的影子，能力各异角色之间的配合也是本游戏的关键，至于某些场景结构的类似，我们只能说是纯属巧合了。

6



游骑兵

如果要投票评选最恐怖的游戏，《恶夜杀机》绝对是我的首选，篮球馆那段剧情所散发出的阴森诡异如此强烈，以至于我不敢在夜间独自面对。游戏的硬件要求非常体贴玩家，不过画面表现却丝毫不逊色，玩家会真的感觉亲身经历好莱坞惊悚影片的场景，尤其是第三人称视角非常适合营造未知的悬疑。与同类游戏一样，人物移动不够顺畅，主角过于脆弱，也增加了游戏难度。

6



东东

抛开游戏性不谈，从剧情、CG、游戏内容来看，都可以把《恶夜杀机》看成一部恐怖游戏大片。校园题材也符合欧美年轻人的口味。游戏中的解迷成分做的非常出色，是一款有实力与寂静岭媲美的游戏。但游戏采用了固定视角让很多欧美玩家不够习惯，毕竟只有日本游戏才会这样设计，是好是坏就是仁者见仁了。

7

www.obscure-game.com

美女大盗 Stolen

14





类型:AC
版本:英文版 2CD
配置:Intel P3-1GHz/128MB ASUS A7000 64MB
出品:Blue 52
发行:HIP Interactive

一款标准的潜入游戏，其中提供有各种现代化装备帮助你完成一系列秘密行动任务。

狗子

开发者的原意是打造一个女性版的《细胞分裂》+《神偷》，但是实际表现还是不可避免地出现《古墓丽影》的影子。虽然依靠各种眼花缭乱的高科技设备可以赚取玩家的好奇心，但是大部分时间玩家不得不把体力浪费在飞檐走壁，而游戏的小地图并不能对辨别方向有多少帮助。光影的利用是隐匿游戏的关键所在，可惜弱智的AI将其毁于一旦。

4



小马

游戏玩起来有一定的难度，尤其是女主角不杀人的设定，为玩家带来更多的挑战。另外，游戏中出现的各种高科技小玩意(道具)，让人玩起来颇感兴奋的小游戏，较为有趣且不会令人感到受挫的谜题设计，加上精细的关卡和环境设定，这些都是《美女大盗》不容忽视的亮点。只不过，敌人的人工智能明显偏低，高科技产品无法充分应用，蹩脚的视角控制，以及僵硬的角色描绘，使得游戏本身难免瑕疵。

5



月月

紧随当今潜入潮流而推出的作品。女主角的设定可以吸引不少动作游戏的男性爱好者，众多的现代化装备也可以为秘密行动带来更多的乐趣，只是游戏中的任务设定还是显得传统，缺乏新意，同时电脑对手的AI设计也不能令人满意。此外，游戏中一些动作设计，明显有相仿当今知名游戏的嫌疑。游戏在解谜部分设计了众多小游戏，为行动创造了更多技巧性和惊险成份，值得称道。

5



近距离作战：先发制人 Close Combat: First to Fight

19





类型:AC
版本:英文版 3CD
配置:Intel P3-1.3GHz/256MB ASUS A7000 64MB
出品:Atomic Games
发行:Take 2

以海军陆战队为题材的团队型主视角射击游戏，类似于同类作品，你可以指挥4人小队在街巷之中对抗敌人。



月月

完全抛开系列策略型的传统，脱胎换骨的一部新作。由美国海军陆战队参与制作的游戏，自然还是要强调真实性，这主要表现在战场、武器装备、战术实施等方面。狭窄的街区巷战，为团队配合实施战术提供了可能，但游戏制作者对于3D射击类游戏的创作明显缺少经验，物理系统表现不佳，同时在团队AI设计上也存在较多漏洞，影响到整体游戏的感觉。

6



大狗

放弃原有的经典系列地位，贸然杀入“热门”类型固然会有风险，不过在美国海军陆战队的指导和协助下，顺利成为美军训练软件也算有得有失。游戏画面在同类产品中并不出色，可能是过分追求真实所致，而且缺乏3D制作经验，人物动作有些僵硬。讲求战术的游戏，熟记各项命令是完成任务的前提，好在屏幕上会有及时的提示，但总体而言还是更加适合多人游戏。

6



狗子

《近距离作战：先发制人》并不是一款精品，仿真程度不如《美国陆军》，电脑AI不如《霹雳小组》，游戏感觉不如《CS》……唯一的好处就是他结合了这几个游戏的特点，每一个内容都有，但都不够专业。也就算是一个闲暇时间娱乐的产品吧，《近距离作战》多人联线模式还是有点乐趣的。

7

www.firsttofight.com

要塞Ⅱ Stronghold 2

14





类型:ST
版本:英文版 2CD
配置:Intel P3-1GHz/128MB ASUS A9250TD 64MB
出品:Firefly Studios
发行:2K Games

“要塞”系列首款3D化的作品，作品在前作基础上，继续融合经营和策略成份，表现中世纪欧洲城堡风情。



游骑兵

在众多的即时战略游戏中选择了发挥空间狭小的城堡作为战场实属另辟蹊径，不过在美国玩家中受欢迎程度有限。为了丰富游戏内容，经济和内政管理十分繁琐，建筑物比前作大幅度增加。战斗方面，兵种和防御工事也有所增加，不过实际操作对兵种的控制性很差。3D的战斗画面与前作的2D画面相比毫无提高，而且对硬件配置的要求高得离谱。

4



东东

作为一款战略游戏，故事内容有所欠缺倒也无伤大雅，只是经济方面的设计过于单调，有些解决之道还不合逻辑，加上战略因素并不成熟，没有难度设定，游戏机制简单化，重玩价值不高，使得游戏乏善可陈。尽管如此，原创独特的游戏概念，成功的3D化转形，多样化的建筑和部队，以及一些出色的任务设计，到底没让《要塞2》彻底丢了大作的面子。

6



月月

3D化的“要塞”在空间表现力上取得了突破，但图像细节质量却反而有所下降，且对硬件的苛刻要求，更让大多数玩家难以接受。游戏中新增加的建筑和兵种，使经营和战略思想的表现有了更多选择，但操作复杂程度相应也提升了不少。最让人失望的是游戏各种模式中存在的BUG，几乎让人以为这还是制作当中的工程版本，尽管目前有补丁推出，但还不足以完全修正游戏中的所有问题。

4

www.stronghold2.com

地球帝国Ⅱ Empire Earth II — 20





类型:ST
版本:英文版 2CD
配置:Intel P4-1.5GHz/256MB
ASUS A9250TD 64MB
出品:Mad Doc
发行:Vivendi

融合了"帝国时代"与"文明"系列特色的策略游戏,众多文明种族、科技发展、兵种设定是游戏主要特色。



游骑兵
凭心而论,从来没觉得这个系列有什么优势,无论是画面、操作还是战斗、科技系统。尽管续作的古代文明中出现了中国和朝鲜,但美国文化仍旧是文明发展的主线,因此能在以美国为主要购买力的正版市场上得到认可。文明和科技的数量都比前作增加了,文明的升级条件从资源需求变成了科技水平,除此之外几乎一成不变。而且各时期的建筑物雷同,3D模型比例失调,画面效果极差。
6



月月
"地球帝国"是一款结合了"帝国"与"文明"的策略作品,也许正是因为这种效仿和融合,却使得该系列的作品总在那些大作的夹缝中存在,而得不到最大的认同。本作依然延续了以往的游戏风格,而在画面效果和种族系统等方面有所丰富。本作最大的改进只表现在战略路线系统的创新,你可以借此任意制定详细的战略方案和行动策略来打击敌人。
7



东东
RTS的没落是一个不争的实事,近2年能称得上经典的除了《魔兽争霸Ⅲ》似乎就没有什么优秀的产品了。《地球帝国Ⅱ》希望成为一个能够让RTS重新振作起来的产品。结合了"文明"系列游戏经营的内容,让游戏有了《地球帝国Ⅱ》有了新的内容,但在调整游戏的平衡性上,《地球帝国》还有很长的路要走。
7

www.empireearth2.com

精神世界 Psychonauts — 23





类型:AD
版本:英文版 5CD
配置:Intel P3-1GHz/256MB
ASUS A9250TD 64MB
出品:Double Fine Productions
发行:Majesco Games Inc.

离奇精神世界的动作冒险之旅,跳跃技巧的考验,精神能力的运用和古怪的谜题设计是游戏的最大特色。



月月
又是一位满脑子古怪念头的设计师——Tim Schafer,依照此君的性格,本作自然还是一款幽默感十足的作品。游戏主体是一款跳跃型动作冒险,不过,12个不同的意识世界可以给你带来完全不同的游戏享受,每一次也都会是离奇的冒险旅行。游戏中的解谜部分饱含着制作者的巧妙构思,甚至有些还会以小游戏的形式出现。4年的漫长制作,果然处处体现着精雕细琢。
8



大狗
游戏界时常会出现几个特立独行的另类产品,比如前一阵子的《自由力量VS第三帝国》,不过《精神世界》更类似多年前卢卡斯的那个《神通鬼大》。游戏环境是意识世界,场景画面也充满了怪异的风格,物理特性也与现实世界有很多相悖的地方。主角拥有的超能力,能使战斗场面更加华丽甚至扭曲。游戏对玩家的语言水平要求很高,否则根本无法领略到其中特有的黑色幽默。
7

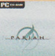


狗子
据说《精神世界》的开发用了4年的时间,游戏题材应该算是原创了,系统总共设定了12名角色,每一名角色的精神世界就是一个关卡任务。而且,游戏开放性也不错,虽然主线任务只要10个小时就能做完,但效仿游戏平台的作品,游戏中巧妙地设置了很多的支线任务和隐藏内容,这些还都有待玩家的挖掘,并由此增加了游戏的耐玩度。
8

www.psychonauts.com

全力反扑 Pariah — 19





类型:AC
版本:英文版 3CD
配置:Intel P4-1.4GHz/256MB
ASUS A9250TD 64MB
出品:Digital Extremes
发行:Groove Games

官方"虚幻"引擎打造的最新主视角射击,延续了未来科幻风格,丰富的武器装备和战斗车辆是游戏的主要特色。



狗子
画面和游戏方式都很像《光晕》,除了FPS游戏常见的要素,也同样包括飚车、空战。武器系统可以进行强化升级,算是有些创意,不过带来的缺陷是游戏初期的武器威力很差,往往数枪也打不死一个敌人,而且没有很多武器和药剂可以捡拾,即便很节省也会面临弹尽粮绝的局面。游戏采用的是《虚幻》引擎,画面细节刻画非常逼真,人物造型栩栩如生。
7



游骑兵
Digital Extreme的名头可谓不小,FPS经典巨作《虚幻竞技场2004》(Unreal Tournament 2004)就是出自这个开发小组之手。可是,这次的《全力反扑》却是一款有失水准的作品。不但故事情节没有新意,而且关卡设计和人工智能方面也存在一定的缺陷。Digital Extreme是一支优秀的游戏开发团队,但是在《全力反扑》的开发制作上,他们似乎没有选定住明确的目标,并且操之过急。
6



月月
也许是由于游戏产品的大量生产,我们越来越少见到有创意的作品推出,尤其是这种以制作引擎闻名的公司所推出的产品,我们常常可以把这些作品看作是大量技术堆砌而成的产物。正如《全力反扑》中包含有绝佳的画面效果,丰富的武装及升级系统,和众多可以驾驶的交通工具,而玩家利用这些道具更可以展开激烈的战斗,但老套的情节,传统的游戏方式总是难提起我们更多的兴趣。
6

www.pariahgame.com

地城霸主 Dungeon Lords — 19





类型:RP
版本:英文版 3CD
配置:Intel P3-1.2GHz/256MB
ASUS A7000 64MB
出品:Heuristic Park
发行:Dreamcatcher

经典RPG系列制作人推出的最新作,采用如今流行的动作角色扮演形式,基于经典属性系统所打造的RPG大作。



游骑兵
基于古老而经典的"巫术"系列,结合了传统RPG和动作游戏的特点,采用3D引擎技术打造出的全新奇幻游戏。尽管装备和人物属性相当繁琐,但是"纸娃娃"系统十分直观,只要玩过《暗黑破坏神》的玩家都能轻易上手。游戏场景丰富,不过画面不很出众,部分3D模型简单粗糙。武器装备的产生由电脑系统随机产生,充满悬念,也让玩家每次进入游戏都会有意想不到的惊喜。
8



东东
在《地城霸主》的官方论坛上,某位玩家发了一条标题为"我对游戏只有一个建议"的帖子。点击之后,发现这条帖子的内容很简单,只有一句话"游戏拿出来卖之前,要先把它做完。"原本"地城"的设定对于RPG来说是一个绝好的题材,可惜《地城霸主》中陈旧的技术,可怜的AI,过时的画面、以及让人颇有微词的战斗系统,再加上读取数据的"漫长"等待和大大小小的BUG,使得这款游戏令人颇为失望。
5



月月
"巫术"系列沉寂多年之后,其原班人马推出了眼前这款作品。3D化自然是必不可少的,但是正如《巫术Ⅷ》一样,在与同时期3D作品相比,图像上总是有着较大的技术差距,单调而粗糙。游戏中各种属性系统还是十分完善的,当然这得益于制作人以往丰富的经验,只是对于普通玩家略显得有些复杂。最让人失望的是游戏本身存在着不少BUG,看来制作者选择的上市时间有些仓促了。
6

www.dungeonlords.com

发烧榜



排名	游戏	厂商
1	魔兽世界 World of Warcraft	Blizzard / 九城
2	梦幻西游	网易
3	魔兽争霸Ⅲ冰封王座 Warcraft3: Frozen Throne	Blizzard / 奥美电子
4	天堂Ⅱ Lineage 2	NCSOFT/ 新浪
5	半条命：反恐精英 Counter Strike	Sierra/ 奥美电子
6	封神榜	西山居 / 金山软件
7	仙剑奇侠传Ⅲ外传	大宇 / 寰宇之星
8	泡泡堂	上海盛大
9	天骄Ⅱ World of Qin 2	目标软件
10	梦幻国度 Magical Land	上海盛大
11	大话西游Ⅱ	网易
12	劲乐团	久游网
13	飞飞	AEONSOFT/ 网易
14	冒险岛 Online	上海盛大
15	真三国无双Ⅲ	KOEI
16	半条命Ⅱ	VALVE/ 奥美电子
17	飚车	SEGA/ 天纵
18	航海世纪	苏州蜗牛
19	三国群英传Ⅴ	奥汀科技 / 寰宇之星
20	墨香	腾武数码

期待榜

排名	游戏	上市时间
1	新绝代双骄 Online	2005 年 5 月
2	帝国时代Ⅲ Age of Empires Ⅲ	2005 年第四季度
3	幻想春秋 Online	2005 年 5 月
4	幻想三国志Ⅱ	2005 年第三季度
5	洛奇 Mabinogi	未定
6	侠盗猎车手：圣安德列斯 Grand Theft Auto: San Andreas	2005 年 6 月
7	细胞分裂：混沌理论 Splinter Cell: Chaos Theory	未定(国内)
8	无尽的任务Ⅱ东方版 EverQUEST Ⅱ	2005 年 7 月
9	阿猫阿狗Ⅱ	2005 年第二季度
10	大航海时代 Online	未定
11	仙剑奇侠传 Online	未定
12	大航海时代 Online	未定
13	RF Online	未定
14	永恒	2005 年 5 月
15	轩辕Ⅱ飞天历险	2005 年第二季度
16	万王之王Ⅱ	未定
17	劲舞团	2005 年 5 月
18	黑客帝国 Online	未定
19	霹雳小组Ⅳ	未定
20	魔法门英雄无敌Ⅴ	2006 年第一季度

榜评



有什么可以阻挡?《魔兽世界》就是这么魅力十足,本月该作品首度进入发烧榜,便以压倒性的票数荣登榜首。优秀的作品总是会得到绝大多数人的认同,暴雪继续将他们的传统发扬光大,精雕细琢,每出必属精品,看来发烧榜冠军的位置又将在很长一段时间内被"魔兽"所占据。

从本期的选票看,休闲类作品终于显示出拥有广大受众的实力,盛大的两款休闲作品都进入了发烧榜的前十位。目前市面上的休闲游戏平台很多,而只有真正非常具有娱乐性的才能赢得玩家的青睐。年内还会有更多休闲游戏平台推出,市场的竞争将会更加激烈,当然这对于玩家来说会是好事,我们有了更多娱乐的选择。

当 WoW 离开了期待榜之后,群雄割据的局面重新出现。《新绝代双骄 Online》与《帝国时代Ⅲ》的竞争如火如荼,当然最终还是国产作品略占上风,以极小的优势夺得了第一名的位置。不过,"新绝代 OL"很快就要公开测试了,本月也将是它第一次也是最后一次在期待榜上称雄了。

同样是在 WoW 缺席之后,EQ2 终于打入了前十名,未来该作品的关注度理论上还会有所提升。作为喜爱欧美 RPG 的玩家,我们同样热切期待该作品能尽早推出,带给我们与 WoW 不同的游戏感受。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与,以读者问卷调查、普通信件[明信片]和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可,投票者请根据读者调查表形式认真填写相关内容,并注明希望获得的奖品编号,便有机会参加月底的抽奖活动,幸运读者可以获得您选定的精美游戏或动漫周边产品。

每月奖品详情请关注"大话家游"栏目

2005 年 5 月号

"中国游戏风云榜"幸运读者:

江苏 高梦梅　　湖北 张雪
山东 杨林行　　辽宁 李一鸣
山东 唐文江

金山专区

Channel One

★新闻头条

金山引领中国网游进入真人模拟时代!

2005年5月16日,金山出品的网络游戏《剑侠情缘Online Ⅱ》正式宣告进入封闭内测阶段。《剑侠情缘Online Ⅱ》一直是2005年中国游戏迷呼声很高,期待度很热的国产网游。中国知名的游戏工作室——西山居,经过长期的潜心准备,周密策划,终于在成立10周年之际推出了这样一款动作武侠网游作品。西山居研发技术更上层楼,在《剑侠情缘Online Ⅱ》中实现了1/99秒真人动作捕捉技术,人物动作精确得足以令影视圈同行侧目。如今,秣马厉兵,十年一剑!《剑侠情缘Online Ⅱ》即将成为2005年中国网游玩家的一道丰盛大餐。

●新闻现场

"春秋爱美丽"启动幻想之旅

2005年,Q版网游市场暑期档开战,金山公司为推新作,不惜聘请强大的全明星阵容为《幻想春秋》助威。



5月13日在北京新世纪酒店内,金山软件出品的第三款网络游戏作品《幻想春秋》首次对外发布。金山公司总裁兼CEO雷军携管理团队、各界商业名流及首都200家媒体参加了此次盛会。国家新闻出版署寇晓伟副司长、信息产业部丁文武副司长、陈伟副司长等领导到场祝贺。发布会现场,金山首次向公众展示了《幻想春秋》的游戏内容,并宣布由"超级女声"青春美少女张含韵担当春秋形象代言人,且特邀目前正随《两只蝴蝶》迅速走红的实力歌手庞龙演唱游戏主题曲《春秋爱美丽》。据悉,此曲是由"中国游戏音乐第一人"罗晓音和台湾资深编曲人江建民联袂打造的。

为抢占暑期市场,金山公司还准备了"美女兵团辅导员"、纽曼科技全程赞助的"总额百万巨奖线上比赛"等一系列推广活动,其中与电影《头文字D》的合作引起业内的关注。据悉《幻想春秋》与暑期档大片《头文字D》在产品、渠道、市场推广等多方面达成了战略合作。《幻想春秋》游戏中将展现《头文字D》中的明星电影对白,《头文字D》则为《幻想春秋》提供全国200多城市的院线、DVD/VCD贴片广告等资源。金山公司总裁雷军表示,网络游戏和电影同属于具有广泛影响力的娱乐文化形式,双方借势借力将为各自的市场扩大和成熟带来勃勃生机。



随着《幻想春秋》的推出,金山网游三地研发架构平台也正式凸现。金山前两款网游大作,《剑侠情缘Online》和《封神榜》都在市场中取得了不俗的成绩。而对于金山首个Q版网游,由成都亚丁打造的《幻想春秋》,尽管发布会上并未透露市场目标,但在会后接受专访时金山CEO雷军信心百倍的表示:《幻想春秋》的目标是公测进入热门游戏排行榜前10名!

●活动看板

《封神榜》牧野之战正式点燃

牧野之战是中国商朝和周朝交替时,周朝武王率军直捣商都朝歌(今中国中部河南淇县),在牧野(今淇县以南渭河以北地区)大破商军,灭亡商朝的一次决战。周武王率兵伐商,更有八方诸国部队纷纷响应,从汜地(今中国中部河南荥阳汜水镇)渡河水(黄河,一说由孟津渡河)后,兼程北上,至百泉(今河南辉县西北)折而东行,于一月初四拂晓进至牧野。初五凌晨,周军布好阵,庄严誓师,武王在阵前声讨商纣罪行以激励将士斗志,史称"牧誓"。商纣王仓促迎战而不敌,仓皇逃回朝歌登鹿台自焚而死。商朝灭亡。此战是中国古代车战初期的著名战例,也是《封神榜》中不可不说的故事。而如今,渴望亲身体会历史之跌宕起伏的玩家们,终于能够站在这战场之上,改变历史还是重现历史,这一切由你决定。

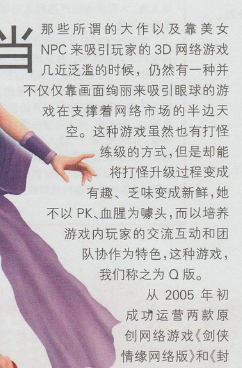
以商周牧野之战为背景的《封神榜》最新PVP地图从5月1日起正式开放。玩家可以在每周六、周日的15:00和20:00,参与这场史无前例的战役。根据游戏规则,商周战场开放后15分钟之内,玩家可以在封神台神碑处选择加入商或周,并交纳入场费。每方人数上限制为200人。游戏提供了两种方式,一是以摧毁对方两个图腾为目的,二是将对方的"军旗"夺回本方据点,这两种方式都将赢得一定的积分。古战场的战斗时间为45分钟,积分定胜负。玩家杀死敌人,摧毁"图腾"都能够获得个人积分。战斗结束后,获胜的一方将获得丰厚的群体奖励,而积分第一的玩家也将得到丰厚的个人奖励。

◆评论报告

Q版网游竞争白热化　原创网游异军突起

——2005年暑期网游市场剖析

文/云北飘



当那些所谓的大作以及靠美女NPC来吸引玩家的3D网络游戏几近泛滥的时候，仍然有一种并不仅仅靠画面绚丽来吸引眼球的游戏在支撑着网络市场的半边天空。这种游戏虽然也有打怪练级的方式，但是却能将打怪升级过程变成有趣、乏味变成新鲜，她不以PK、血腥为噱头，而以培养游戏内玩家的交流互动和团队协作为特色，这种游戏，我们称之为Q版。

从2005年初成功运营两款原创网络游戏《剑侠情缘网络版》和《封神榜》的金山软件，宣布推出Q版网游《幻想春秋》起，众多有实力的网游厂商也不约而同的将眼光瞄向了同一个目标——Q版游戏市场。

究其原因，还是先让我们来回溯国内网络游戏的发展史。早在2000年7月，第一款真正意义上的中文网络图形Mud《万王之王》就已经正式推出，网络游戏这个新生产物渐渐跃入人们的视线。随着2001年1月《石器时代》的火热，第一次掀起了全民网游的热潮，也第一次让大家认识到了网络游戏这条赚钱的康庄大道。虽然后来以《传奇》为主流的韩国PK类网络游戏大行其道，但乃至今天，《石器时代》依然受到相当一部分玩家的喜爱和支持，为我们展现了Q版游戏的强大生命力。

如果说两年前金山用自主研发的武侠类网络游戏《剑侠情缘网络版》吹响了反击韩国网游的号角，掀起传统中国武侠原创网游研发的大潮。那么这次，当金山在以往成功产品的基础上，再次推出风格迥异的Q版游戏《幻想春秋》时，无疑为已陷入武侠怪圈的国内制作公司指出了另一条发展道路。



而根据最大中文游戏网站17173的最新的调查结果显示：2003年卡通网游市场占有率约为15%，2004年上升为17%，2005则还在继续上升中。目前暑期即将上市的网游中，除了金山的《幻想春秋》，被玩家关注的还有盛大的《梦幻国度》和九城的《魔兽世界》。《魔兽世界》作为暴雪的又一力做，在单机游戏的影响下，无疑吸引了大量玩家驻足。但也有业内人士分析，《魔兽世界》超过4G的客户端及配置要求，难于理解的欧式游戏方式，极有可能使其成为高年龄层玩家的游戏。而盛大的《梦幻国度》，尽管有盛大雄厚的资金和强大的销售渠道做后盾，但是自主研发一直不是盛大长项，游戏能否卖座仍待探讨。作为有着17年品牌美誉度和以强大研发实力而著称的金山软件，在暑期推出《幻想春秋》，又将如何与热门游戏相抗衡呢？

首先我们应该注意到金山软件公司CEO雷军在《封神榜》推出的时候曾表示"金山将重点转战家庭网游化战略"，《封神榜》的成功恰恰说明了"家庭网游化战略"的正确性，在这个大前提下，亚丁工作室围绕着"网游就是生活"这个核心思想，在技术上猛下功夫，在产品上狠抓质量，设计了包括种植、养殖、钓鱼及制造等全新技能在内的多样化的生活技能，高度细节化的设计和极大的自由度，为玩家提供前所未有的惊喜体验，玩家可以亲眼看到从播种到成熟的全过程，而游戏中的房屋附带院落，更是可修建各种生活设施，大宴宾朋。从而让《幻想春秋》突破了传统网络游戏练级为主的模式，集桃源生活、即时战斗、成语任务、变声语聊和房屋DIY为一体，做到了真正让玩家玩的开心、玩的轻松，玩的投入。





据悉，为攻克暑期网游市场，金山软件董事长求伯君更是亲自参与了《幻想春秋》的绿色成语任务策划，他还表示，自己会结合中国古代文化知识，融合了如"刻舟求剑"、"女娲补天"等365个著名历史典故和成语故事作为玩家的游戏任务，玩家在将游戏过程中充分了解成语典故的由来，以加深对中华文化精髓的了解。如果说《封神榜》还只是金山小试牛刀，那么《幻想春秋》将是金山全面进军家庭市场，角逐网游霸主地位的中流砥柱！

在政策上，作为网游市场的主管部门，国家出版署在新结束的2004年10月第二届中国国际数码互动娱乐展（ChinaJoy）官方新闻发布会上，提出了推进市场的五大规划，第一条就是有关于支持"主题积极的、青少年喜闻乐见的网络游戏"。2004年8月，作为主管部门的文化部也在第二届中国国际网络文化博览会新闻发布会上宣布，将继续重点整顿网络游戏市场，并且将与科技部、国家广电总局等联合行动。推动中国网络游戏在健康的轨道上快速发展。政策和玩家都向画面清新、内容健康的卡通Q版网络游戏抛出绣球。按照CNNIC2004年度的报告，女性网民占中国网民总体的40%，针对潜在女性玩家的游戏产品发展空间巨大随着电脑和互联网教育的普及，这个数字会进一步扩大。针对女性玩家和低龄玩家喜好的Q版网络游戏产品市场，犹如等待业界深层发掘的宝库。

作为承接了中国网游通用引擎开发863项目的软件公司，作为成功推出过原创武侠巨片《剑侠情缘网络版》和即时国战神话网游《封神榜》的金山公司，《幻想春秋》值得我们拭目以待。■

★NO.1



英文名：Jay Chow
生 日：1979年1月18日
血 型：O型
身 高：173cm
体 重：60kg
专 长：写歌、作词、打篮球
专精乐器：钢琴、大提琴、吉他、爵士鼓
口头禅：屌不屌
最大优点：词曲创作力强
最大缺点：害羞、心软
最大心愿：走遍世界每一个角落
最爱物品：鸭舌帽、各类乐器

未成名前，他买不起缎质床单、Ducati摩托车，也没有追星族尖叫陶醉在他的演唱会上，更没有少女们像朝圣般，只为了摸一摸他坐过的钢琴座椅；有的只是这一小片间距，从皮沙发到蓝绿色墙壁间的金黄色地板，坐落在东台北这一栋灰色大楼上，阿尔发唱片公司的录音室内。

音乐救了他，给他带来幸运。有一位学妹帮他报名"超级新人王"这个台湾的偶像征选节目。该节目制作人后来和讶异不已的他联络上，要他参赛表演。但他不敢独唱，最后，他帮一位想当歌手的朋友钢琴伴奏，表演得很差。当时节目主持人吴宗宪一直都在寻找新人，他看了一眼那个紧张的钢琴伴奏小子和歌声像乌鸦叫的歌手，心想，算了吧！吴宗宪说："我一点都不觉得好听，那个歌手唱得真烂。"不过，他看了看乐谱："我从裁判的肩膀后头，看了一眼乐谱，结果惊为天人。非常地复杂、做得很棒。"录完影后，吴宗宪走到后台找他，他当时头戴棒球帽，几乎盖住整个眼部。吴宗宪回想："我对他的第一印象，就是他很安静、很害羞，我以为他自闭。"

吴宗宪签下他，专职写歌，一年半后，吴宗宪决定把阿尔发唱片的经营权交到他的朋友、同时也是歌手的杨峻荣手上，他才从幕后走向幕前，成为偶像歌手。3个月内，他完成了自己的第一张专辑。



★NO.2



英文名：Kenny Bee
花 名：阿B
生 日：1953年2月23日
身 高：183公分
体 重：73公斤
嗜 好：玩Rock、泡功夫茶
收集品：吉他、手表、银器、茶壶

1973年和几个好友成立温拿乐团，担任乐团主音歌手，他的演义事业由此起步。经历了15年的打拼，温拿15周年纪念演唱会后，他加盟飞碟唱片，第一张个人专辑《诗人与情人》主打歌《只要你过的比我好》，唱遍全国。1990年出资成立自己的音乐工作室BEE HOUSE，9月推出《飘》专辑。1991年3月主演电影《新精武门》创"潇洒哥"形象，6月出版专辑《活出自己》。1993年温拿二十周年纪念演唱会，接受了香港新城电台为温拿乐队颁发的劲爆音乐"殿堂奖"。1994年，事业一路蒸蒸日上的他甚至被台湾女性投票评选为心中的白马王子及理想丈夫，1996年更是荣获"君子杂志"十大最有魅力男人奖。

然而时隔10年，本应有富裕生活和更高成就的他，却因为家庭婚姻的不幸而宣布破产，年届51岁却仍然要从操旧业唱歌、演戏，挣钱还债。尽管生活非常艰难，但他在朋友和女友的支持鼓励下，努力打拼，魅力和实力依旧不减当年。

春秋NPC：李木匠
特长：教授制作家具、弓箭的技能

李木匠最郁闷的一件事情，就是自己不能做出传说中的木牛流马。当然，李木匠也坚信自己是世界上最出色的木匠，既然自己做不出来，那它就一定是写历史书的人喝醉酒瞎编的。木匠是通过各种生产技能将木材等制作成弓箭，将来还会将皮类、铜块、石材等生产成为各种家具、军械等。通过使用修理技能将原木、木材等原料转变为房屋的耐久度，木匠制作的产品都是可以直接使用的物品，是房屋中不可缺少的东西哦。



想学木工的玩家必须找到教授这个技能的木匠训练师，并完成木匠训练师交给你的任务。在完成任务的过程中，你就会学到作为一名木匠所需要的技能，然后使用这些技能就可以开始你的木匠生涯。一般来说，给木匠提供原料的朋友很多，像樵夫、矿工、猎人、纺织工、石匠等都可给木匠提供制作家具、弓箭的必备材料。所以在春秋的世界中作为一个木匠，应该和他们保持良好的关系哦。

猜猜猜《幻想春秋Online》百份奖品等你来
群星璀璨，

你快乐吗？我很快乐，因为快乐有时离我们很近很近。就象今天我刚看了一部不错的电影，回家时还在琢磨电影中那些精彩的对白，意犹未尽。不料到家后，我又听到了那些熟悉的语言和腔调从女友打开的电脑中传来，我怀疑她在电影院打瞌睡却偷偷回家来补课，但是她却理直气壮的对我说：这是游戏！

"我真的觉得，你就象神一样……"当你发现在游戏中你能找到比精彩电影对白更让人开心的台词时，也许你会觉得快乐的不止是一刹那的事。也许以前你从未曾发现，游戏中的配音可以这样好玩。请不要怀疑，这款游戏就在我们眼前，这就是《幻想春秋Online》，它将成为国内首个将明星配音结合到游戏中的作品。

春秋NPC：皮匠
特长：教授玩家烤皮技能
（将各种动物毛皮制作成皮革）

皮匠是个脾气很好的人，但是，千万不要说他不爱护动物，不然他可是会把你也架起来烤的。虽然喜欢动物，但是当猎人野娃打来野猪的时候，他也兴奋得两眼发光。猎人这个职业主要通过猎捕技能捕捉游戏世界中的野生动物资源，和使用高级技能"剥离"从动物尸体获得毛皮、肉类和骨类道具，毛皮、肉类和骨类道具是厨师、铁匠等的制作原料。用这些东西可以跟他们交换武器、食物等，也可以卖给系统换取金钱。

找到猎人训练师，完成任务后，玩家会学到猎人所需要的狩猎技能，然后获得动物皮毛、肉类和骨类。购买织梭、纺织机、织布机，可以将材料做成皮革或纺物。有时候，也可以通过专业商人获得材料，但是这样一来你的捕捉技能就不会得到提升。因此，自己捕捉猎物才是最好的选择哦！狩猎区域会在小地图上标注出来，你狩猎的第一个地方应该在你出生地点的附近。如果你准备启程去一个难度更高的狩猎地点，就要花费更长的时间来狩猎和提高捕捉技能。当猎捕到猎物以后，就可以在任何地方把动物的尸体扔在地上，然后就进行剥皮。当然在自己的房屋里面进行是最安全的，还是早点赚钱买个属于自己的房屋吧。





春秋 NPC:刘铁匠

特长:传授武器打造技能

"千军易得,一将难求,而我打的宝刀就更难得到了……"刘铁匠一边在徒弟们面前吹嘘着自己当年的光辉历程,一边偷偷的扔掉了一把看起来有点象刀的铁皮……铁匠在游戏中也是一个非常受欢迎的职业,武器在打怪的时候是必不可少的东西哦!铁匠主要使用锻造技能将铜块和木料等原料生产成为各个职业使用的武器,这些武器可都是价值不菲呀,说不定可以一夜暴富,不过锻造需要的原料非常多,可要细心收集哟!



想练锻造技能,首先要找到教授这个技能的铁匠训练师完成任务,之后便可使用锻造技能制作简单对象了。一般来说,找到商人就可以得到原料,原料都属于消耗品。锻造需要的原料还可以从矿工、木匠、猎人、纺织工、石匠那里得到,因此在游戏里面多跟这些职业的玩家做朋友,就可以经济实惠的交换物品。要记住,你锻造出的武器可是抢手货哦!



谁主 NPC 沉浮?

你快乐吗?我很快乐,因为我发现快乐是可以亲自制造的。融合了神话传说、桃源生活、即时战斗、成语故事等等丰富内容的《幻想春秋 Online》,在角色配音方面其实只是个噱头,而它真正的成就,就是创造了一个神奇又充满幻想的系统——变声语聊系统。你想让自己的声音听起来娇美可爱或老态龙钟么,你想装成孩童开心的大笑么,你想拥有明星们一样磁性的嗓音么?这套变声语音系统,可以满足你一切的愿望,同时为你创造想象的空间,幻想的世界,就从这里开始。

与明星为伴,与快乐为伍,《幻想春秋 Online》为我们带来的,不仅仅只有游戏,还有一些好奇和一些向往,想了解游戏中有哪些 NPC 将由明星原声配音么?这里,我们为大家提供各种线索,各位不妨尽情的幻想吧。

★NO.4

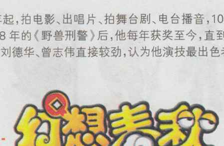
英文姓名:Anthony Wong
生日:1962 年 9 月 2 日
身高:178cm
国籍:不详,中英混血
最喜欢的国家:日本
最大的愿望:去日本学戏

为生活所迫,年少的他干过不少杂活,帮花店送花,做办公室助理,当汽车修理厂学徒,当装修工人,日子颠沛流离。后来报考亚视,成了一名临时演员,月收入只有 800 港币,要租房还要供养母亲。三年后,他向银行贷款上演艺学习班,毕业虽然月收入增加到了 7000 港币,但还学费的压力还是让他一时半会喘不过气来。

那时侯真的很苦,但他很感谢那段日子:"我可不是天生的演员,当临时演员时,笨得要命,如果现在我看见这样的年轻人,早就劝他放弃回家了。不是这些可贵的经历,我现在拿什么演戏啊。"说起过去免不了伤感。"一个好演员一定是个有故事的人,不信你去问问姜文,他的经历肯定不简单。"

翻开他的得奖履历,从 1993 年开始,凭借《八仙岭饭店之人肉叉烧包》、《野兽刑警》、《千言万语》和《无间道》,分别获得香港电影金像奖、香港电影金紫荆奖、香港电影评论学会奖共六个影帝奖。"我的另一个梦想是,成为第一个华人上台拿奥斯卡影帝奖。"他说:"百花奖、金鸡奖、金马奖我都想得,因为虚荣,我很喜欢拿奖的感觉。"可是问他奖项对他有没有何意义时,他说,那些评审看来也不见得认识电影;他在镜头前到底做了什么表演,大部分评审也未必看得出有什么意思;跟评审聊电影,很多大概也聊不出什么内容。

从 1990 年起,拍电影、出唱片、拍舞台剧、电台播音,10 几年来他拍过 160 多部电影,从 1998 年的《野兽刑警》后,他每年获奖至今,直到《无间道》大放异彩,即使和梁朝伟、刘德华、曾志伟直接较劲,认为他演技最出色者也不在少数。



春秋 NPC:裁缝刘二

特长:买卖各种麻、丝、棉线轴原料、布匹,教授玩家缝纫技能(制作防具)

刘二是世上唯一承认自己丑的人,不过用他的话说"人靠衣裳马靠鞍,我就是个活招牌",当然他是从来不让樵夫老霍进他店门的。裁缝可以为骁勇善战的战士们制作防具,但却不是每个人都能做的差事,你必须拥有过人的耐心和灵巧的手艺来让缝纫技术慢慢提升到顶级水平。随着你的技艺日臻成熟,你的经验值也会随之增加,并可以提高自身的等级。因此如果你想成为一名心灵手巧,名扬天下的裁缝,制作出可以抵挡任何兵器的防具,打造出传说中的极品。一般来说,除了有高超的技艺之外,还需要有敏锐的洞察力和很好的人缘,这样才能收集到各种所需的原材料。裁缝需要大量的丝、绸、棉、麻以及动物的皮、毛、骨头等等材料,所以作为一个裁缝应该多与纺织工、猎人等职业的玩家建立良好的合作关系。



★NO.3

英文:Jordan
生日:1967 年 7 月 8 日
身高:178cm
体重:68kg
嗜好:跳舞,钓鱼
最喜欢明星:Michael Bolton
最喜欢食物:梅干扣肉,卤味
最喜欢演员:Al Pacino
最喜欢颜色:绿色



当"叱咤风云我任意闯,万众仰望……"这段很摇滚的主题曲在屋内徘徊了无数遍之后,那个每出镜一次头发都换一种颜色、会绑一身手榴弹冲入敌巢救朋友,也会因泡妞而来不及与朋友生死与共的山鸡就得到了全体一致的赞赏。

被赞赏的当然是他。都知道《古惑仔》令他从无名小卒中脱颖而出,但其实他的星路历程中也有不少辛苦曲折,是不曾为外人道的。他十五六岁就出来工作了,入娱乐圈之前,他做过地板工、厨师、理发师、工人……七十二行几乎做到了一半,因而他总笑称自己是工作经验最丰富的艺人。1995 年,山文隽编剧及监制的《古惑仔》投拍,出于对这部《古惑仔》漫画的喜爱,他主动去找导演,并成功地饰演了"山鸡"的角色。就这样,一部《古惑仔》捧红了两位男星,而多数人都觉得他的山鸡比郑伊健的陈浩南更有血有肉、有人性的种种弱点。

★NO.5



英文名：TO MAN CHAK．ED-WARD
生 日：1972年6月8日
身 高：170cm
嗜 好：话剧、听歌
最喜爱的食物：印度菜
最喜爱的动物：狗
最喜爱的艺人：梁朝伟、黄家驹
最尴尬的事：伤风流鼻涕而无纸巾
最大希望：生活过得合意

他于1994年被亚洲电视的监制发掘，开始踏足幕前。曾经参演多部电视剧，其中以1999年的《我和僵尸有个约会》最为人津津乐道。近年他积极尝试多方面发展，除演出多部电影外，更成为最受年青人欢迎的电台节目主持之一。他亦先后凭《无间道Ⅰ》及《无间道Ⅱ》获得第22届香港电影金像奖最佳男配角提名。

尽管有人评论他没身高没长相，完全凭借《无间道》的名气而突然窜红，实属幸运。其实在观众的心目中，其在很多电影作品中的表演都给人留下了很深刻的印象，这完全证明了他的表演实力决不亚于那些主角们。他曾经主演的电影有：《精装追女仔2004》、《身骄肉贵》、《赌神之神》、《六壮士》、《金鸡》、《金鸡2》、《无间道》、《无间道Ⅱ》、《无间道Ⅲ终极无间》、《监狱风云之终身犯》、《老鼠爱上猫》、《绝种好男人》、《千机变》、《一碌蔗》……



★NO.6



英文名：Suzuki Anne
生 日：1987年4月27日
出生地：东京
身 高：156cm
血 型：B
最喜欢的事：看电影
最崇拜的人：张艺谋

3岁开始当上模特儿，与法国男星尚·雷诺拍摄日本的宝矿力饮料广告。12岁与伊森·霍克合演好莱坞电影《爱在冰雪纷飞时》(Snow Falling on Cedars)，其后与金城武合演的科幻动作片《武者回归》风靡全球，更为她赢得有"日本奥斯卡"之称的第26届日本电影学院奖最佳新演员及最佳话题奖，锋芒毕露。最新演出作品包括岩井俊二导演的《花与爱丽斯》及声演动画大师大友克洋的新作《蒸汽男孩》(Steamboy)。2003年去台湾拍《月光游侠》时，很难忘那里的空心菜与小笼包，而她最崇拜的导演是张艺谋，对于艺人最喜欢金城武，据说有兄妹感情，还会去看他的《十面埋伏》的正式首映。

春秋NPC：周幽王
特长：美食家，厨师

面色惨白、眼窝深陷、眼眶黝黑，再加上一个圆圆的大肚皮，一看就知道是个暴君＋昏君。这么大的肚皮，真不知道他是吃什么长大的啊……有钱人就是不一样！看他眼神凶恶的样子，不知道多少无辜百姓在他统治下过着生不如死的日子，典型的坏人长相嘛。不过他真的有那么坏吗？其实我也只是猜测而已，大家还是进游戏和他交谈后才知道吧。至于他吃什么才长这么胖，这个应该与厨师有关。

厨师拥有大量的上游材料提供源头，包括猎人、渔夫、农夫以及驯养师都可以为厨师提供原材料。厨师的产品也属于游戏世界里最受欢迎的好东东哦。做个大厨吧，财源滚滚来。在会学厨师技能后，需要通过不同渠道（购买、打怪、交易等等）获得菜肴配方，才可以使用这些技能去制作美食。厨师的专业工具是灶台和锅铲，可以在出售专业技能物品的商人手里买到。各大城市会有不少的酒楼，出售这些东西的人肯定多。



和厨师相关的上游职业有很多个，正如现实生活中一样，大量的职业为厨师生产原材料，比如渔夫、驯养师、猎人、农夫这四种职业在游戏中就是厨师的最佳供货商哦。主要的原材料中包括渔夫所生产的鱼、驯养师提供的奶和蛋、农夫的几乎所有产品以及猎人所捕获的动物血肉，这些都可以被首席大厨——也就是玩家您制作成各种美味佳肴呢。同时，陶酒缸和酿酒的原料也是必不可少的哦。

群星璀璨，谁主NPC沉浮？
明星配音竞猜活动启事

你喜欢明星么？你熟悉明星么？看过前面的明星介绍，也许你会很容易的猜出他们的名字。不过这还不是问题的全部，在《幻想春秋》中，以上这些明星将会给不同的角色进行配音，你能猜出他们会成为某个角色么？什么？需要提示？

咳咳，那么我就偷偷告诉大家，这些明星其实是某个即将上映的电影中的主角哦，至于他们要配音的角色么，随便猜猜啦，猜不全也没关系，反正我们为大家准备了丰厚的大奖，绝对会让你不虚此行。有兴趣一试的朋友，请往下面看吧。

活动规则：

1、认真阅读本期金山专区文章，根据文中所给出的提示猜出8位明星的中文名字，并由此猜出该明星将在《幻想春秋》中配音哪位NPC。

2、请将正确答案写在《家用电脑与游戏》6月调查问卷留言板中，寄回杂志社。

格式为：春秋明星配音竞猜

NO1. XXX —— 刘铁匠

NO2. XXX —— 过河卒

春秋NPC：游牧女
特长：放牧

草原上的游牧女子，闯荡四方的她，又会给玩家带来什么技艺呢？其实很简单，那就是放牧和种地。农夫这个基础职业，其实非常重要，既可以为厨师提供烹饪所需要的材料，也可以为纺织工提供桑叶，同时渔夫还会协助农夫来捕捉田间的害虫，确保产量。当玩家拥有自己的庭院后，就可以在院子里开垦半亩良田。"锄禾日当午，汗滴禾下土"，作为一名农夫，虽然辛苦，但会感到劳动的快乐，收获时看着满院的果实，也必定会乐在其中。

学会农民所需要的技能后，你可以买一些种子之后展开自己的田园生活。在开垦、播种、灌溉、收获的过程中，你要有足够的耐心，因为其中要经历种子发芽、发育和成熟，还要精心呵护，千万不要让田地长虫。遇到害虫侵袭，可以去请渔夫来庄稼里捕捉害虫，因此平时要多多的跟渔夫交朋友哦！这个的关键在于灌溉和收割的时候把握准时间，才会迎来累累硕果。



春秋 NPC：长戈力士
特长：点火

被蚩尤花重金从鬼神屠比尸那里请来协助犬戎，每次战斗中点着龙象尾巴的人（龙象：原来点火的就是他啊），然后就跟在后面一顿厮杀。等到胜利后，就赶紧躲到帐篷里蒙着头睡觉，让龙象在外边骂个痛快。长戈力士与石匠非常相近，都是体格壮健的大力士，传说长戈力士便是石匠出身哦。

石匠是双系技能的职业，可以采集石料和宝石原料，更可以将石料加工成产品。总的来说石匠在这个世界的各个职业划分中绝对不是抢眼的代表，但是石匠却一直在为高等级玩家提供精美的房屋装饰和建筑材料，同时，石匠所采掘的宝石将是玩家们身上熠熠生辉的首饰的重要原料。虽然目前石料加工和石料采掘并未开放，但是相信石匠这个职业一样具有相当大的吸引力。





英文名：Chan. Edison
生　日：1980 年 10 月 7 日
身　高：178cm
体　重：64kg
擅长乐器：摔碟
喜欢舞蹈：Hip Hop
至爱音乐：Hip Hop、R&B
至爱歌手：张国荣、郑秀文、Janet Jackson、R.Kelly、Jay-z
最难忘经历：拍摄特警新人类、第一次灌录唱片、深圳百事宣布活动



年轻，长得帅，家境富裕，一炮而红，好象什么好运的事，都给他碰上了；歪嘴，不敬业，乱放电，唱歌烂，好象各方面批评，也都被他顶过了。爱他的人说他是率性，恨他的人说他太任性，他的真性情，必须要 Fans 自己来真实感受。不过也有人说，是其在《无间道》中饰演年轻时候的刘警官，释放了诸多小痞子劲，而成为叛逆乖张小孩的代表，若非老天给了他《无间道》这样的机会，他的命运也许没这么坦荡。对此，他自己倒有说法："我坚持做自己，唱自己喜欢的歌，做自己的风格。"他的演技我们无法评述，而他的音乐也如他自己表达的那样，做自己喜欢的东西，哪怕是淹没在香港娱乐圈一成不变的东西中，不后悔。而正是有了周杰伦、谢霆锋、陈奕迅和 Edison，4 个人各自不同的音乐，才使香港的音乐市场更大、更国际化。

3、凡正确猜出 8 位明星中文名字的读者，都将有机会参与幸运大抽奖活动。
4、凡正确连线明星与 NPC 角色的读者，将有机会获赠 8 位明星签名照片一套。
5、本次活动特为家游读者设立了纪念奖，所有有效投票均有机会参与抽奖。

竞猜活动奖品设立如下：

特别奖（1 名）：猜对 8 位明星并且连线 NPC 完全正确者，有机会参与抽奖
奖品为：8 位明星亲笔签名照片一套。
一等奖（1 名）：猜对 8 位明星者，有机会参与抽奖
奖品为：纽曼 MP3，及明星亲笔签名海报 1 张
二等奖（5 名）：猜对 6 位以上明星者，均有机会参与抽奖
奖品为：纽曼 U 盘，及明星亲笔签名海报 1 张
三等奖（30 名）：猜对 4 位以上明星者，均有机会参与抽奖
奖品为：幻想春秋 T 恤，春秋大幅海报 1 张
纪念奖（100 名）：《家用电脑与游戏》次月杂志 1 本，春秋大幅海报 1 张

活动截止日期为：2005 年 6 月 30 日（以当地邮戳为准）
* 本次活动最终解释权归金山软件有限公司所有。









春秋 NPC：过河卒
特长：水性好

天赐灵性的一个小小的象棋，生性勇猛好战，每次下棋都想一个劲的往前冲，可是有一次杀的畅快，一不小心自己杀出了棋盘，被主人发现以为是妖怪而被远远的丢弃在了山野中。于是他只好靠教人钓鱼来过活。

渔夫可以为厨师提供烹饪需要的材料——鱼。钓鱼不是每个人都可以做的差事，你必须有过人的耐心和充足的时间来让钓鱼的技能慢慢提升到顶级水平。钓鱼时是没有经验值可拿的，因此你可以完全将升级置之脑后——这一点可不像其它的专业技能。钓鱼对于那些只是想放松和聊天的玩家来说真是不错的选择，它真是太棒了！一般来说，钓鱼首先要准备鱼饵，然后每钓一次消耗一个鱼饵，好的鱼饵可以得到更高的回报。如果想不花钱，可以去农夫种的庄稼里捕捉害虫，作为鱼饵用，所以渔夫和农夫往往是很好的朋友哦。

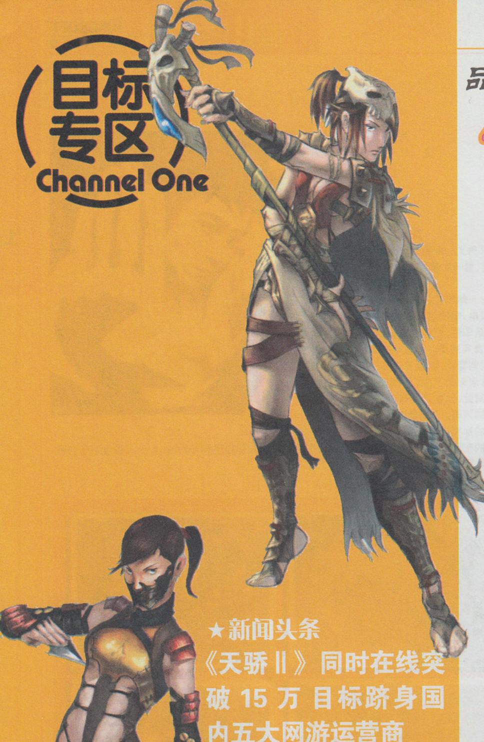


★ NO.8

英文名：Shawn Yue
生　日：11 月 13 日
身　高：178 cm
体　重：110 磅
嗜　好：篮球、看戏、听歌、游泳
收藏喜好：波鞋
喜爱的颜色：粉蓝色、黑色
喜爱的运动：篮球
喜爱的歌手：Grag David，Brain Mcknight
喜爱的演员：罗伯特·德尼罗，Edward Norton



他的入行很简单，高中时代在与朋友逛街时被模特儿公司星探发掘，开始兼职模特儿工作，在中六毕业后，即投入全职模特儿行列并开始演艺事业。两年前拍香港电台青春剧《青春 @Y2K》，一鸣惊人。出唱片，演电视剧，参加综艺节目，近两年阿乐的人气直线飚升，因外形帅性冷酷而一度被香港媒体看好，评价是谢霆锋接班人中最有力的竞争者，当然，除了外形相似之外，其在绯闻方面也是越传越盛，在当今香港娱乐圈中的影响力与谢霆锋也是有很多可比性的。



★新闻头条

《天骄Ⅱ》同时在线突破15万 目标跻身国内五大网游运营商 5月初正式商业化运营 1.00版本26日全服更新

4月26日目标软件在北京金码大厦举行了"《天骄Ⅱ》商业化运营暨新版本发布"媒体说明会。在此次说明会上，目标软件和与会记者一起分享了《天骄Ⅱ》自公测以来所取得的成绩，并向与会媒体介绍了即将面世的《天骄Ⅱ》1.00版本的更新内容，同时目标软件宣布《天骄Ⅱ》将于05年5月初正式商业化运营。

《天骄Ⅱ》是由目标软件独力研发及运营的国内首款3A网游，在其未面世时便受到了业界的广泛期待，曾获得"Chinajoy杯十大最受期待网游"等多项荣誉，自05年3月8日开始公测以来，目标曾先后多次进行服务器的增设和扩容，目前该游戏已开放78组服务器。据悉，这是自2003年底至今，开放服务器最多的一款网络游戏，目前《天骄Ⅱ》在线人数超过15万。

品味艰辛历程

40级祭祀修炼心得

文/七路仙人

祭祀，《天骄Ⅱ》中唯一会召唤宝宝的职业，每个五行宝宝都不一样，水系的狐狸精，金系的朱厌，火系的豹子，木系的犀渠，各具威力的召唤兽让人眼馋，这也是玩家选择修炼祭祀的一大因素。但这只是表面的因素，许多不了解祭祀的玩家在尝试之后都大呼祭祀太弱了，没有攻击力，没有防御力，没有钱，PK不行，没人组队就形同废人。其实说这话的人，往往不适合练祭祀，因为从游戏设定来说，祭祀本就不是战斗型的职业，他们在游戏中体现的是神职的无私风范，有他们存在，可以保证团队的安全，提高练级效率。这样奉献型的职业当然不仅仅以个人实力来论长短了，所以修炼祭祀的人，首先要从更深意义上去了解祭祀。

了解祭祀

在练祭祀之前，首先要找好方向。《天骄Ⅱ》中的五行属性，让玩家拥有了多样的职业发展道路。但是身为辅助职业的祭祀，其职业特性导致他没有侠客超高的攻击，没有巫师无敌的魔法，他不在体魄和防御上有优势，但却可以一技走天下，他的群体治疗技能更胜过红药，他的攻防BUFF可以提升不少战斗力，有他在更不用时常打坐回蓝，所以战士喜欢与祭祀组队双打，而祭祀存在的意义就是在队伍中起到战地军医的作用。了解到这一点，对于选择五行就有明确的方向了。

《天骄Ⅱ》的五行属性选择各有特点。金系可以提高攻击力，但是祭祀不是近战型职业，自身防御力又差，而且有召唤宝宝在前面扛怪，根本不需要祭祀冲上去砍，所以金系祭祀在团队中没什么用武之地。更何况，就算攻击高了，练级方便一些，但在缺血缺蓝的时候，也一样无法抵抗。尤其是，选择金系祭祀单练这种想法，似乎也违背了设计这个职业的初衷。

火系祭祀以攻击速度提升见长，改版前因为缺乏实用的攻击技能，即便提升攻击速度也没什么大用，所以火系祭祀只有跟在攻击高的巫师和金侠客屁股后面混；不过改版后出了神怒技能，最高级+104的技能攻击和50%的伤害，使祭祀的个人能力，有了非常大的提高，配合火祭祀的攻击速度提升，使他在PK中也崭露头角，逐渐从低调中走了出来。

土系可以提高自身或同伴的防御力，这里有两种观念，一种人认为土祭祀是无用的职业，最多是给缺防的巫师加防御，而本身低攻低防的弱



点，使其练级困难，只适合在队伍后面闲待着，毫无用处；而另一种人则认为对于单练比较困难的祭祀而言，防御的提升可以使其在打怪时保存更长久的战斗力，也是值得考虑的。不过这种有争议的五行选择，笔者还是不推荐，万一日后后悔，改都来不及。

水系祭祀，是一个重头戏。他的好处是会治疗术的同时，还能给队友增加精气恢复速度。组队中不管是魔法攻击的巫师还是近身攻击的侠客，如果组一个水系祭祀的话，练级根本不用担心生命和魔法消耗，更不需要打坐浪费时间。因此，水系祭祀是非常流行的练法，也是比较纯粹的祭祀——队伍中的好护士。

木系祭祀，可以增加生命上限，提高治疗效果，最厉害的是"灭世魔身"技能，可以让队友拥有一定的复活几率。无论组队练级还是PK或国战，有高级木祭祀在场，队伍就可以实现车轮战术，并将生死置之度外了。可惜前期什么能力都没有，所以修炼木系是非常辛苦和悲惨的。

综上所述，想成为一个纯粹而优秀的辅职祭祀，最好的选择是水+木的练法。尽管木系前期非常难练，而且很穷，技能多且样样都要学，没有钱换好装备，同级的任务一个人打不了，组队还看别人脸色，但是祭祀后期的强大也是有目共睹的，高级木祭祀简直就是队伍里的宝。所以这也练就了祭祀职业守得云开见日出的无敌耐心，而那些没有耐心又怕寂寞的人，就不推荐练这个职业了。若是选择主修水，高级水祭祀穿一套加50%精气恢复速度的套装，靠加血就可以保证在PK战中不死，虽然杀不了别人但自己也安全，群P中就是绝对有力的助攻手。练级方面，基本上单练不缺蓝，只是打的慢点。想升级还得靠和战士系的组队，一般战士们都喜欢带着水祭祀在那些较危险、刷怪比较多的地方双打，所以水祭祀也是升级速度较快的一类祭祀了。



修炼之路

所有出生地在东冉村的玩家，都需要完成村长交代的任务，顺便获得一些新手装备，建议在这里安分的升到5级，做完任务再出去闯荡。游戏的经验系统是阶段设计，分为5等：修心、修身、修神、小成、大成。基本上做完前几个新手任务，玩家就可以升到4、5级了。新手任务中大多是教学任务，有教玩家五行属性的，有教玩家辨认装备颜色的，还有比较重要的，5级后学会凝神养气，就可以通过打坐（V键）来恢复血和魔法值了。

最后一个任务，村长派你代表全村参加祭祖大典（获得经验100），带着全村的信任和占卜后的龟背甲，到清丰村寻找子高大人（267,225）。子高叫玩家先去铁匠（212,233）处打造一身更合用的配饰，接受后得到经验250。找到铁匠，得知要打造配饰，需要8个豪猪睛。在出去之前，可以找教头购买召唤精灵，并到民兵副官那里领一个杀30只豪猪的任务。村子附近有很多豪猪，很容易就打倒8个。这时不用慌着回去复命，先杀够30只再说。这里有个小窍门，最好组队杀猪，这样别人杀死的也会记入你的任务数目里。

回去与铁匠对话，进入交易界面，点击打造，选择职业祭祀、打造的种类戒指和项链，把物品放入，点击打造后得到了戒指和项链。之后，跟铁匠对话可获得100的经验。然后到副官那里去交任务得到400经验。（提示：除了配饰之外，还可以打造武器和护具。其中护具包括头盔、盔甲、鞋靴、护腕，配饰包括项链和戒指。）

学会了高级技能，子高终于放心让玩家为他做事了。第一个任务是清理清丰附近的黑风寨山贼，接受后获得经验200。在路上遇到一个流浪汉，他原来是黑风寨的强盗，可是黑风寨的二当家意图对清丰百姓不利，并且把力图阻止的大寨主关押起来，所以他逃出来寻找帮手，解救大寨主，并让黑风寨强盗恢复义贼本色。在（226,205）附近见到一个愁眉苦脸的哥哥，他为了寻找自小相依为命的弟弟，而来到黑风寨，打算劝说落草为寇的弟弟改邪归正。在寨内帮助他找到弟弟后，弟弟却因为志向不同而不愿意与哥哥回去，虽然没有帮上什么忙，但哥哥还是感谢玩家而送给玩家豹脊皮和450点经验。



山贼在清丰北面，杀死20个即可回来复命。之后子高又命玩家一举扫除黑风寨在清丰外面的据点，同时教会玩家跳跃的技能，并送一个精制法珠。到达黑风寨，在练武场中央发现二当家，杀死他后得到钥匙，交给大寨主（23,155），得到经验800。然后在（48,217）杀死黑风寨山贼头目，得到一封密信，把它交给子高大人，发现原来黑风寨的山贼受人蛊惑，一直在寻找失传的文王八卦。这是一件大事，因为这里离齐国很近，子高让玩家把信交给齐国首都临淄的郡守，并送了双精制布鞋给玩家。（提示：①按住ctrl和跳跃地点即可进行跳跃。但跳跃只能越过短距离路程和不太高的障碍。②临淄在清丰的东面。③山寨附近有许多猕猴，这是一种很厉害的动物，千万不要小视。）

在清丰村可以反复领取民兵副官的任务，连续完成会获得加倍的经验和金钱奖励，不过每天只可以领10个。经过一系列的做任务和练级，13级后就可以坐车到洛阳，找安期生选择主修的五行之术了。



进阶任务

来到安期生这里，进入五行阵，开始五行阵考验。在与安期生的对话中了解到要先打到金钥匙，根据五行相克的原理打开木箱子（金克木，木克土，土克水，水克火，火克金）。看见金属性的豪猪，他们的名字后面带有五行属性金，它们身上藏有金钥匙，打吧，打个10多只就会掉一把金钥匙。得到金钥匙，来到一层终点，按照提示，用五行相克的规律打开木箱子，得到木五行书以及250的经验并且提示去打木钥匙。继续打钥匙、开箱子拿书的工作，有点要注意的是，打到钥匙后没有立即开箱子拿书的话，就打不到下一把钥匙。书拿完了，找安老师把。

转到安期生那里，新的任务又继续了，要求去五行阵二层把五行书依次放置到五行祭坛上。按照五行相生的原理（土生金，金生水，水生木，木生火，火生土）放置好五行书，每次也能得到250的经验，完毕后回去找安期生复命，选定所修炼的五行。

任务做了，选好心仪的主修五行后继续练级。13级的祭祀，攻击不是很高，也没什么钱，建议去打人形怪，虽然不会





掉材料，但是钱和装备掉的比兽型怪多，而且有时会掉一些蓝色甚至绿色的装备，这可是商店买不到的极品。虽然装备不成套，但穿起来练级还是不错的。13级的人形怪有：秦咸阳的强盗、秦大公子府的护卫、秦咸阳的楚国使臣、秦宛的楚国密探、楚南平的山贼、楚南平的卫国流民、齐稷下燕国奸细。到了16级后，要换地方了，不然会掉经验，就是说继续打怪，得到的经验会减少。16级的人形怪有齐掖郊野的盐商护卫、赵晋阳的韩国士兵、秦上蔡郊野的楚国士兵。18级的有楚秦军营地的秦国士兵、赵晋阳的秦国士兵、赵郭纵铁矿的郭纵家丁。

玩家20级以后，建议买一套火装，为了节约，主要收购玩家淘汰的绿色装备。推荐买一套16级穿的绿色秃鹫之顶，套装属性是攻击加10、攻击速度加8%，防御48，武器秃鹫之球攻击加29。穿这套装备是用来到吴郡打老虎和豹子，老虎属金，豹子属火，所以要准备火系套装。不过小心水系的鳄鱼，水克火，看见最好离远点。在这里大量的杀老虎和豹子，并囤积材料，尽量凑够一套红色的虎吼或者豹捷（怎么才能最大限度的利用材料，后面会详细说明）。红色豹捷套装属性，五行属火，等级要求34。移动速度加23%、攻击速度加12%，防御136，武器花豹之球攻击力加72。红色虎吼套装属性，五行属金，等级要求34，套装属性攻击加21、会心一击几率加12%，防御136，武器猛虎之球攻击力加72。

到了24级，不想凑红虎或者红豹的话，就穿蓝虎套去杀狼把，打狼来做一套加速回血的木套装，是体弱的祭祀的最好选择，红色狼行套装，五行属性木系，等级要求34级。套装属性攻击加21、杀死敌人生命加105。总共防御136。武器恶狼之球，攻击力加72。这套装能最大限度的增强祭祀的体质，身体好才是革命的本钱。

好了，到了28级换地方把，这里打不行了，要掉经验。到驿站找马车夫，叫他送你到赵国去。赵国的中山王陵的28级木系恶狼，掉26级白色木系材料的木系虎蛟，是穿虎吼套装祭祀的首选，穿豹捷的祭祀就得选齐国，齐国魏军营地的虎和马腹都是金系的。穿狼行的祭祀就到齐国聊城，那里的土系怪物龙须虎是最佳选择，还一个就是赵国的中山王陵，里面的恶熊也是土系的，木克土，还客气什么。

经过努力，到31级了，找马车夫做车到东周去，这里的怪物更加凶狠，但经验也更高。刚到31的祭祀，最好还是到东周巩邑附近，这里大都是31级的火系怪物善翼、31级的水系怪物海腾以及33级的金系怪物霹雳兽，都能对付，不过要注意的是38级的土系怪物石怪，这家伙的防御力高的吓人，看见了建议往后转，等以后级高的时候再来。除了巩邑外，还可以到东周的冰火洞，这里面大都是31级水系的冰蟾和31级火系的火蝠。建议穿水系装备来，要不土系也行，一定记着不要穿金系和火系的装备，不然打坐的时间将增加很多。

34级后，很多地方不能单独去了，大都数地图都是高等级怪和低等级怪混杂，比如松嵩山有31的水系怪物冠蜥、33级的金系恶虎、36级的土系怪狍鸮、38级的木系树怪、41级的木系食人花；黑山麓村有36级的土系怪物凶猪、36的火系神猴、38级的木系神牛、41的金系大嘴怪。这时要组队前往，组队的时候，各祭祀的受欢迎的程度是不一样的，水祭祀是最受欢迎的，然后是火祭祀，金祭祀的技能也能提高不少效率，再是土祭祀的技能，最后是木祭祀什么作用都没有，前期技能都不实用……

组队练级是网游中快速练级的一大法宝，组队练级的好处比如越级打怪啊、提高效率啊、节约红蓝啊什么的在《天骄Ⅱ》里同样适用。因为游戏的设置，一组只能组5个人，所以一定要选好一起组队的玩家。在设定中，异地组队将多得10%的经验。异地组队指的是队伍成员不在同一个场景中，例如有的队员在下蔡杀鳄鱼，有的队员在临江密林抓猴子。组队还一个好处是做任务，另外，杀BOSS的时候，只要队伍中任何一个人杀了BOSS，所有队员都完成任务，非常方便。



PK战术小结

改版后祭祀的技能攻击力加强了，新技能神怒的实用性非常高，但是说起祭祀与其他职业的PK，似乎没什么可打的。毕竟不是战斗系职业，在血量和防御方面，和战士没法比，但是祭祀有个好处就是打不死，会自己加血。这样一来，实际血量就是战士的两倍，和战士的PK就变成拉锯战，消耗战，直到祭祀把蓝耗尽。和法师PK，可能比较危险，不过祭祀有宝宝，一个人当两个人用，另外一个要点是与法师PK时一定要近身攻击，利用法师技能的特同时点也是其弱点。

总体来说，火祭祀和其他职业也是有得打的。跟火战打的时候要比金战轻松些，因为没有太高的超级技能攻击，中了失明转身就跑，打也打不到。慢慢加血，大血被力推了就接春满，一般还是死不了的。与金战PK则要小心，正常情况下都打不过，所以要学会移动作战，火祭祀血少，所以先寸步然后加个战无不胜，打、跑、跳结合，改版后跳跃可以增加MISS，千钧和举火躲开一个就能舒服不少。打金站最要小心的是上来不用三连的，因为这样的战士肯定是想等血下去1/3左右的时候开始连不给你加血的机会。这样时最好跑和小加血结合，保证血量充足而且引诱他出招，在出过三连后金战士的魔很难再出一次了。

和法师PK总体感觉水、土、火法都很强，金和木还好点。打法就是追打，被拉开距离就会有危险，而且要随时注意自己的血，玩起来紧张刺激的多（输的也多……）。一般来说最好用跳追，可以闪避几次攻击。距离近了加个战无不胜就冲上去趁着加速8秒乱砍吧。

对和同行祭祀的PK，感觉就是消耗战，谁先没蓝谁输。还有就是拼装备，谁装备好赢的机会就更大了。

PK由等级、装备、运气、操作、网速、五行属性等很多因素影响，所以也存在很多变数，从PK中获取乐趣才是最重要的。■

新增技能

技能名称	技能描述	技能消耗	恢复时间	级别	费用
神怒 LV1	攻击单个敌人技能攻击力 +24，伤害 +50%	30 精气	0 秒	10	600
神怒 LV2	攻击单个敌人技能攻击力 +40，伤害 +50%	36 精气	0 秒	17	1800
神怒 LV3	攻击单个敌人技能攻击力 +56，伤害 +50%	42 精气	0 秒	25	6000
神怒 LV4	攻击单个敌人技能攻击力 +72，伤害 +50%	48 精气	0 秒	32	11000
神怒 LV5	攻击单个敌人技能攻击力 +88，伤害 +50%	54 精气	0 秒	40	27000
神怒 LV6	攻击单个敌人技能攻击力 +104，伤害 +50%	60 精气	0 秒	47	51000

祭祀的定位



文 / 女孔雀

首先声明我不是托儿。既然存在，那么肯定就有它存在的道理，有人说祭祀不怎么样，那只能说明你没有感受到祭祀的乐趣而已，就像大家都知道足球是圆的，你非要说它是方的，那我能有什么办法？完全没有必要和这样的人争论。祭祀该怎么玩呢？我觉得首先应该把玩家的类型分清楚，这样才能根据每个人的实际情况来谈谈怎么样玩祭祀才能感受到这个职业的乐趣。

①休闲型：这类玩家一般都不爱练级，也不爱 PK，就喜欢上线和朋友一起组队练级做任务，不追求高等级和极品装备，只喜欢在游戏世界里到处逛逛。女性居多。

②冲级型：这类玩家比较多，一般都可以连续 2N 个小时不睡觉的练级，他们觉得级高了就会有好装备，装备好了就能更快的练级，如此循环。一般行会老大或国王什么的重量级选手都是这样的人，在下十分佩服。男性居多。



③PK 型：这类玩家简直太有个性了，他们练级只是手段，PK 才是目的，对他们来说衡量一款游戏好玩与否的标准就是 PK 设计的怎么样。所以在一些专门 PK 的场景，这类玩家绝对会在那里争先恐后的施展才华。他们还会想方设法的找人 PK，甚至用 PK 的方式来赌博，实在是令人叹为观止。男性居多。

④变态型：这类玩家基本上什么游戏里都能看见他们矫健的身影，主要表现形式为开着国聊频道吹牛，值得提醒大家的是，他们吹牛的内容和一般玩家是截然不同的。一般玩家都是用这些频道来做交易的广告，或是寻人等，他们用这些频道是真的吹牛，大概就是说他在什么什么游戏里多高的级，身上有多少的钱，卖了多少的 RMB；还有就是鼓吹自己什么什么厉害的不得了，别人都是垃圾，就他不是等等。这只是他们所有特征之一，还有就是表现在只要你和他一组队，他就一会嫌你打怪速度慢，一会又要求分钱给他，一会……只要你稍有不满，便破口大骂……男女都有。

⑤专业型：这类玩家并不是说他是职业 GAMER，而是说他们在游戏时对自己要求很高，不管是意识还是操作，他们都尽力去完善，力争完美；而且很热心，只要你有问题问他，在他不忙的情况下，他一定会回答你；只要你寻求他的帮助，同样也会帮你解决。他们很投入的玩游戏，并不追求什么级别和什么装备，只是喜欢玩游戏而已。男女都有，但不多。

看了上面的 5 种类型，大家觉得自己是什么类型的呢？只有知道自己是什么类型的，才能给自己在游戏中定位。

大家明白了自己是哪类型的玩家，那么在选择了祭祀这个职业后，就该给自己定位了，我不提示大家具体该怎么做，毕竟每个人都有自己的舞台嘛。哈哈，祭祀毕竟是祭祀，它不是战士也不是法师，那么它显然就不能去和战士、法师做比较了，它有战士和法师没有的缺点，当然它也有他们没有的优点了。

祭祀的职责就是辅助，辅助不仅仅是加血而已，还有加速加攻加防加生命，根据个人的爱好，选择适合自己的属性来练，这才是必要的，完全没有必要非要拿水和金什么的来做比较，就像篮球和足球一样，玩法都截然不同，怎么可以拿它们来对比呢？五行本来就相生相克，缺一不可，要是说金厉害，那我们所有都去玩金，那这成了什么了？相信大家可以理解的。所以这个定位就是告诉你，当你选择了一个属性后，也就意味着你失去了其他四个属性，在选择前你就要告诉自己，你到底追求的是攻击还是速度还是生命还是防御还是精力，想好就选，选好了就别后悔。要相信一个真理：游戏制作商比我们每个玩家都爱护这款游戏，对于我们来说，要是没了《天骄Ⅱ》，还有很多其他的游戏；而对于他们来说，没了《天骄Ⅱ》，他们就失去了很多，就算看在钱的面子上也会好好把这游戏做下去的，所以他们比我们每个人都重视这游戏的重要性，当一个职业或系太强大的时候，那么必定会被削弱；当一个职业实在太垃圾的时候，那么也一定会被加强，这是绝对的，就像魔兽一样从 2 年前到现在，这中间经过了多少改变，何况现在《天骄Ⅱ》才出了不久，以后肯定也会改变的，所以请大家不要再骂来骂去了，真实的向目标反映游戏存在的问题才是真正的爱护这游戏。

总之，祭祀玩家体会的乐趣不是冲锋陷阵，而是力挽狂澜，这两种感觉本来就是完全不一样的，所以请祭祀朋友们坚持自己的信念，人家说祭祀垃圾，那只能说明他愚昧，和愚昧的人较什么劲嘛？呵呵，大家说是不是？■





当休闲成为一种习惯 网易泡泡游戏

当网络时代来临，通过互联网接触和认识社会已经成为了人们的一种日常生活方式，而与此同时，网络休闲游戏也如同当年在街头巷尾流行着的掌机一样，悄然进入了人们的生活。

当休闲游戏成为一种习惯的时候，我们便会需要一个拥有更多选择，更精彩，更集中，更人性化的休闲娱乐环境。“将快乐生活化，将生活竞争化”，便是对即将于6月15日上市的泡泡游戏的完整概括。届时，一贯秉持精品路线的网易互动娱乐公司将为喜欢休闲游戏的玩家带来全新的休闲游戏平台“网易泡泡游戏”，让各位玩家在这个夏天和亲朋好友们“清凉一夏”。

泡泡游戏平台首先将推出10款制作水准一流的休闲精品，下面就让我们抢先了解一下这些游戏的具体规则吧！



对对碰

您是传说中的海盗王么？您有实力取得世界上最大的财富么？对对碰让您过一把海盗瘾。海盗主题风格的界面清新亮丽，绚烂的光影效果，让您爱不释手。

游戏玩法是把相同颜色的宝石组成3个一组，宝石就会爆炸，爆炸后会从上面掉落新的宝石，消除最快最多的玩家将获得胜利。游戏分为普通场和拼图场。操作方面用鼠标点击一个棋子，然后再点击另一个十字位置相邻的棋子，两个棋子就会交换位置，如果用鼠标拖拽也可以实现交换，如果交换后三个同色棋子相连就会爆炸。

泡泡对对碰新增加了疯狂游戏模式，玩家可以上下任意拖动棋子，淋漓尽致的流畅性，让您乐不停，爽不停。



连连看

连连看

茶余饭后，二筒三万，街坊邻居，何不试试麻将连连看？乐翻天，讲方言，真正贴近老百姓的连连看。

连连看的游戏规则相当简单：将两个相同图案的棋子连接起来，连接线不多于3根直线，棋子就会爆炸。所有的操作可以用鼠标来完成，玩家可以选择一个棋子用鼠标左键点击，棋子会变色，然后选择另一个同样花色的棋子点击，如果能够连线就OK了，如果不能连线，第一次选择的棋子就会失效。

可以一击必杀的连连看你玩过么？网易连连看将推出神秘的一击必杀模式，你能猜到是什么模式吗？

龙珠

龙珠的基本游戏规则很简单，四到六种颜色的龙珠会在固定的轨道上移动，必须要赶在龙珠掉入轨道终点的洞口之前将它们全部消除，消除的办法可以利用龙头发射新的龙珠，让轨道上同色的龙珠组成三个以上就会爆炸消除了，当然利用道具也可以快速消除龙珠。每一关的龙珠数量都是固定有限的，谁先消除完所有龙珠谁就会获得胜利。

网易的龙珠拥有丰富的地图场景，带您进入神秘的龙珠世界，无论是神秘的丛林冒险还是传说中的炼金术，都让您欲罢不能。到后期进入独有的太空模式，让您挑战自我，挑战空间。




泡泡龙

海底世界的泡泡龙大战，让您在爱不释手的同时体验完全没有过的海底战斗的感觉。

玩家操作自己的宠物进行战斗，将炮台上的泡泡射击到上相应颜色的泡泡，集满三个就可以消除该泡泡串，当泡泡堆积越过警戒线，就要判定个人失败哦。当然如果有其他玩家率先消除完画面上的所有泡泡时，则游戏结束。随后根据剩余泡泡数统计排名。

游戏采用深邃的海底世界主题，迷人的海底风光，让玩家更加身临其境。



斗地主

台球



军棋





对对碰


泡泡龙



宠物坐飞机，没想过吧？可爱的小飞机，您就是传说中的最强飞行员么？网易的泡泡飞行棋首家独创引入了宠物飞行棋，可爱的小宠物将驾驶飞机，和玩家在太空共同战斗，原来在小小的棋盘上还有如此宏伟壮观的空战。

飞行棋可以支持2-4个玩家对战，玩家通过对战和混战，在游戏中一决高下。游戏目的也非常简单，最先将所有小飞机驶到终点的玩家会获胜，首创的宠物飞行员让游戏妙趣横生。



网易麻将在经典传统游戏模式的基础上，提供新玩法“雀神”，玩家可以在一堆麻将牌中寻找您需要的牌组。

加入了全新的道具，引出全新的玩法，玩家可以利用新加入的道具系统制造出各种梦幻式组合的牌来赢取胜利。基本玩法和传统的麻将是一致的，玩家数量4名，按照逆时针顺序出牌，可以吃牌、碰牌、杠牌、听牌后不允许玩家修改胡牌对，系统将自动帮玩家胡牌。

同时，游戏的地方方言更能让您乐不停，同时也是体验民俗风情的最佳方式，清一色、七小对……来试试全新道具的刺激体验。



网易的军棋游戏独家首创了丰富多彩的道具战争系统，玩家可以使用侦察、飞弹、陷阱、轰炸机等道具，使得传统的军棋游戏更加凸现现代战争的战略和战术成份。

同时新增加了一种军棋乱战模式，让玩家体验意想不到的随机分配棋子，或许会拿到8个司令也是说不定的哦。还有一个重大的特色是网易军棋制作了绚丽的战斗动画，坦克、士兵、侦察卫星，再现战争游戏的临场画面，让玩家从中体验千军万马统帅的感觉。






升级

不同于其它休闲游戏平台的升级和斗地主，网易的升级斗地主提供了精美的场景壁纸，让玩家可以在轻松舒适的主题场景环境中发挥自己的最佳才智，升级有春夏秋冬四季的主题壁纸，斗地主有海滩的主题壁纸，都将给传统的升级和斗地主玩家带来耳目一新的全新感受。



台风台球是一款3D台球游戏，它提供了充满幻想色彩的场景：埃及金字塔遗迹、神秘的海底沉船、靓丽的蓝色天空、苍茫的西部牧场。另外还加入了特殊的宠物元素：神气猪、调皮兔、无尾熊、珍宝猫，这些小宝贝儿的加入是会给你带来惊喜的哦！相信你从没体验过带着宠物打台球的乐趣吧！


龙珠

心动不如行动，在这个炎炎夏日，只要你拥有网易泡泡的帐号，或者网易通行证，就可以非常轻松的登陆到丰富多彩的泡泡游戏中来，还在犹豫什么，快些加入吧！■

网易游戏白金旗舰扬帆启航

继2005年4月20日，网易游戏白金旗舰庆功酒会在北京王府饭店隆重举行之后，5·1长假期间，《大话西游 Online Ⅱ》同时在线人数突破46万，《梦幻西游 Online》同时在线人数突破67万，至此，网易MMORPG同时在线人数总计高达113万人！由网易游戏创造的国内大型角色扮演网络游戏市场的第一个百万在线奇迹还在继续攀升。



在未来的日子里，网易游戏将始终坚持自主研发之路，全力做好、做透国内市场，更会始终秉承体贴玩家的服务理念，致力于提供高质量的游戏和服务，为游戏玩家创造公平、安全的游戏环境，让网易游戏这艘白金旗舰在未来的航程中增加更高标准的砝码。据悉年内，网易公司还将推出两款自主研发的大型网络游戏产品，目前游戏还在开发当中，并未对外正式公布任何资料，请大家密切关注本刊未来的报道。

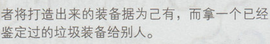




梦幻西游 ON-LINE 防骗完全手册

文 / DSotM

梦幻西游》是现在最好玩的Q版游戏，但是在《梦幻西游》里面，却有着很多让人讨厌的骗子。可以说骗子是无时无刻不存在的，虽然我们没有想着要去骗别人，但是预防受骗上当却是必要的，俗话说的好“害人之心不可有，防人之心不可无”，一般骗子常用的骗术不外乎就是以下的几大类：骗取别人钱财；骗取别人装备；骗取别人ID；骗取别人卡；摆摊行骗。下面我们就针对以上的行骗手法来看看骗取钱财、装备、宝石这些问题，然后再来介绍些如何预防被骗的经验。



1

骗取别人的钱财的，这样的骗子是最常见的，用的最多的也就是这样的手法。

在交易的时候在钱数上做手脚，这样的骗子很常见，一般都是交易之前本来说好的100万的物品，交易时却只放上10万给你，等你点了交易以后才发现，但这时已经是悔之晚亦。现在游戏更新以后交易金额可以看的很清楚，于是骗子就有了新的方法——摆摊卖东西。比如连击卖150万，可是他标1500万，你自然不买，反复几次以后悄悄放本垃圾兽决，再标价150万，这样就达到了在心理上欺骗你的目的。

预防方法：这种骗子都是在交易过程中输入钱的时候，在具体钱的数量上少输入一个零。预防这样的骗子就是每次对方放上钱以后，仔细看清数量再点交易同意。一般采取这种手段行骗的骗子很多，但如果稍加注意还是比较容易预防的。

2

在交易的时候以次充好，用普通的物品冒充好的物品。

在《梦幻西游》里面，装备的样子都差不多。但是相同外观的装备却在附带特技和属性方面存在着相当大的差异。比如，本来说买一个有四海升平特技的武器，买回来以后发现是没有特技的，那损失就大了。

预防方法：在交易的时候用一般的物品来替代要交易的好装备已不是什么新鲜事情了。对方开始时会拿你需要的装备给你看，而随后会想办法差开你的注意更换另外一个外观一模一样的进去，如果你不仔细查看而点了同意的话，就自然要上当受骗了。所以在直接交易时一定要看清对方提供的装备是不是最初约定的。当然这个时候你也可以选择不直接交易，而让对方摆摊，这样你可以更方便的确认是否是需要的装备。

3

收取了别人的书和装备不给打造的。

《梦幻西游》里的好武器都是靠打造出来的，尤其是高级武器和装备又只能靠打造才能获得，于是就有的人以打造为名，收了别人的书和铁以后却不动手打造，或者将打造出来的装备据为己有，而拿一个已经鉴定过的垃圾装备给别人。

预防方法：这样的骗子是比较可耻的，因为你付出了原材料之后，对方却不履行约定，从而让你蒙受材料损失，如果要造的是高级装备，那么损失就更严重了。对于这样的骗术，还没有完全的预防手段，只能平时注意观察，尽量选择信誉比较好的高级人士，因为很多高级玩家是靠打武器装备为生的，一般这样的人不会为了一件武器装备而自毁声誉。

4

收取了别人的钱不给房子的。

《梦幻西游》可以造房子，于是就有很多人以帮别人造房子为由，收取他人的造房子钱，收了以后却不帮你做房子，让你拿不到房子的契约。

预防方法：一般来说小房子不需要交钱，但是大房子一个要300万，相当于3张点卡的钱，所以很多盖房子的人也不敢冒险。这个时候你可以选择找90级以上的高级玩家来帮你打造房子，尤其要注意选择声誉比较好的人才可以。当然许多高级的工匠是自己做好房子以后才卖的，风水好多卖点，如紫气东来的豪宅可以卖到1000万左右，风水不好就赔钱卖，笔者见过150万水枯的豪宅，可惜没有抢到手，买了做个仓库也不错啊。

5

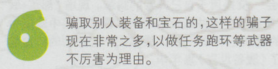
假的飞行旗骗人。

现在在梦幻上面最假的就是飞行旗，以至于有人卖旗时要声明是真旗子，竟然到了这种地步。一般都是标价与实价不符：明明标的是8888或者9999，可是真卖时却





是88888或者99999整整多了10倍还多。标价与实价相同，但是货物不够数，如明明一个飞行旗能用20次，卖1W2，可有人竟然拿只剩1次的旗，还卖1W1（有的还有2次，3次，总之是不够数的，看他的良心而定）。更有甚者拿空旗来卖，这种不知道怎么说，反正是也站在那里写着飞行旗便宜，但是是空的呀，让没学技能的买去做什么用？可能他们是无心的，但是写清楚总会好点。


预防手法：买旗子的时候先看清楚价格，是9000还是90000。然后就是旗帜的使用次数，如果是空旗子买来损失还不算太大，因为找个会插旗子的可以花1000到2000插一下。但如果买了贵的旗子就麻烦了，还有使用只剩下一次的旗帜也会让你无法使用。

6

骗取别人装备和宝石的，这样的骗子现在非常之多，以做任务跑环等武器不厉害为理由。

很多时候有人都会找借口来骗取你的装备，他会说去做剧情任务自己的装备太垃圾，借用你的装备去过剧情，或者是说跑环装备太垃圾，怕人挂了，也有的会说PK没有好装备，拿你的装备去练武场上PK过瘾。



预防方法：在《梦幻西游》里面好的武器和装备是非常重要的，武器属性好了攻击力高了练级自然容易，装备好了打宝石多了自然防御等能力就会提高，于是借武器装备成了好多骗子的惯用手法。一般来说骗子都是先和你拉关系，套取了你的信任之后才开始骗取你的武器。武器装备可是自己生存的重要东西，所以在《梦幻西游》里面认识朋友一定要谨慎考虑。虽然网上并不是没有真诚的朋友，但是如果对方是纯心想欺骗你的时候就麻烦了，所以要考虑清楚再借给别人武器。一般对于现实中认识的朋友会更可靠，而网络上遇到的陌生人还是需要更多时间去了解的。



7

骗取别人宝石的。

宝石一直是《梦幻西游》里面比较重要的物品，尤其是高级的月亮石等更是极品。有时你去买+8的宝石，马上就会有人M你了，谈好价钱后，就开始交易了。起初你看见他确实放上了一个+8的宝石，可是不知道为什么他却突然把交易框关了，于是他又一次开始交易，等你迫不及待的把钱放上去后，他又关了，等到第三次的时候，交易终于成功了，可是再一看，+8的宝石却变成了+2的。

预防方法：骗取宝石的人使用的手法类似于普通交易时的案例，也是利用你的渴望心理，再用反复交易的方式麻痹你的注意力，最后用次品替代约定物品来最终完成交易。所以在交易的时候注意多看看，每次都留意交易装备的具体属性，只要仔细观察，这样的行骗手法还是可以预防的。

骗子是可耻的，也是大家都深恶痛绝的，经常看到有人在喊被XXX骗了什么，或者是被谁骗了帐号这些话。虽然很多玩家没有欺骗别人的想法，但是多了解一下众多骗子的行骗手段，也是预防自己今后上当的好办法。■







九城专区 Channel One











"八大种族限量版珍藏套卡"发售 《魔兽世界》向正式收费运营挺进

5 月 22 日 10:09，在上海、北京、广州等全国 20 座城市同时揭开了"八大种族限量版珍藏套卡"首发帷幕。随着公测最高同时在线人数突破 50 万人，广大玩家对珍藏套卡首发式充满了期待，很多《魔兽世界》玩家一大早就赶到各地的发售现场，生怕赶不上《魔兽世界》正式运营前的第一班快车。

10:09，珍藏套卡千呼万唤始出来，"八大种族限量版珍藏套卡"首发式终于开始了。随着第一位玩家拿到了制作精美的套卡、兽人版珍藏海报、超酷的部落联盟包袋和胸章，现场的气氛逐渐被推向了高潮。

由于赠送的徽章随机发送，许多玩家没能拿到自己阵营的胸章，于是在现场开起了一次"交易会"，交换属于自己阵营的胸章。现场"部落~联盟~"的叫喊声此起彼伏，在游戏中不共戴天的两大阵营在现实中却成为了朋友，许多交换到胸章的玩家还不肯离去，又聚集在一起热烈的讨论起游戏，整个活动现场变成了《魔兽世界》嘉年华。

同日，暴雪娱乐和第九城市宣布在正式商业运营中将对账号采用 CDKEY 认证模式：玩家在进入游戏前使用面值 30 元的《魔兽世界》点卡在官方网站转换 CDKEY，每个 CDKEY 只能认证 1 个游戏区，只能使用 1 次。CDKEY 认证完成后可以充值。目前发行的点卡面值 30 元，含 600 点游戏点数，正式商业化开始后每小时扣 9 点，即 0.45 元 / 小时。

凡在 6 月 5 日之前认证 CDKEY 的玩家，都将免费获得同等价值 30 元的游戏时间。此间第九城市还将举办天天充值天天抽奖活动，奖品包括魔兽世界限量版 iPod Shuffle MP3、魔兽世界项链、星战前传 3 电影票、魔兽世界鼠标垫等等，只要认证 CDKEY 或者充值，都有机会获得。



九城速递 The9 Express



第二个魔兽世界日推出中文语音包大礼

5 月 9 日，《魔兽世界》中文语音包作为"第二个魔兽世界日"的标志在中文官方网站推出。在暴雪的精心打造下，《魔兽世界》城镇里的每一个不同种族的 NPC，当你用鼠标轻轻点击他（她）的时候，便会转身面对你，用热情的、高傲的、好奇的、冷冰冰的或是调皮的口气对你打招呼，而你的不同角色也拥有大量的情绪对话。现在，《魔兽世界》里的角色不仅会说话，而且他们现在会说中国话了！

为了确保原汁原味的以中文语音重现《魔兽世界》的万种风情，第九城市《魔兽世界》运营团队盛情邀请中国第一流的配音团队，囊括建国以来上影译制片最优秀的译制导演倪康，有演绎过无数经典电影电视名著的大牌配音演员符冲，还有凭藉着得天独厚的嗓音近年来展露头角的年轻歌手龚格尔（最终 BOSS 元素领主拉格纳洛斯）……所有的录音素材都在录制后送往美国暴雪总部，和英文原版配音使用了同样的渲染技术和混音效果，最终造就了中国游戏史上最值得一书的历史性时刻。8 个种族，16 种个性男女音色，各自几十种指令语音，城镇中成百上千个 NPC，再加上副本中强大的 BOSS 们极富煽动力的出场台词……数千条配音文本，都凝结在中文官方网站上开放给玩家下载的"《魔兽世界》中文语音包"！







奇迹·MU 魔炼之地区全新开放

4 月 30 日 15:00，《奇迹 MU》魔炼之地区全新开放，这是全新的游戏大区，首期提供免费测试，该区服务器共 1 大组，每组 10 分组，共 10 分组服务器。为了让玩家能够更爽快的体验游戏的无穷魅力，魔炼之地区和勇者大陆区、仙踪林区、冰风谷区、亚特兰蒂斯区、天空之城区、卡利玛区、血色城堡区、赤色要塞区一样，经验值提高到 300%，掉宝率提高到 300%。

奇迹 MU: 宝物兑换计划开始试运营

《奇迹 MU》"宝物大兑换"在 2005 年 5 月 10 日正式上线。每天每个区都会随机发出不同的兑换公式，玩家可以按照自己区的兑换公式兑换到物品。活动从 5 月 10 日展开，先在勇者大陆区进行试运行，随即将在各个大区展开。

奇迹 MU: 首席城主报名程序正式上线

《奇迹 MU》攻城战首席城主报名程序在 5 月 10 日准时上线。战盟盟主通过收集奇迹通宝就有机会夺得攻城战首席城主的称号，从而有机会成为第一任的城主。凡在游戏中是战盟盟主并且等级在 200 级以上，战盟成员在 40 人以上的玩家，都可以登陆报名页面参与报名。

玩的就是心跳 天外转蛋版本正式上线

4 月 28 日 12:00，《天外》新版本正式上线，玩家期待已久的转蛋系统、全新地图、新增任务等一大批新游戏要素全面开放。

最让玩家翘首企盼的转蛋系统是本次更新的一大亮点。三台不同颜色的转蛋机出现在《天外》的世界里，玩家将手中的英雄卡放入其中，就会有惊喜发生——是不是很像老虎机的感觉？转蛋系统玩的就是心跳！

当然，新奇好玩的头饰竹马、极富挑战的修罗试炼以及家族随机事件，与更多精彩的发现都在等待着每一个来到《天外》的你们。



现况显示系统

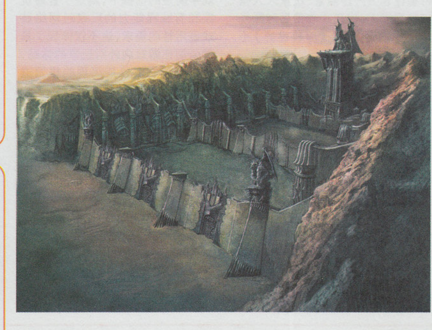
攻城方和守城方的战盟（包括联合战盟），可以通过画面左下方的迷你地图系统查看战场现况，其中可以及时看到自己的位置、战盟盟主命令状态以及城的展开图和状态。

这个现况显示系统在攻城战开始的时候出现，在攻城战结束或移动到其他安全地区时会自动消失。

指挥系统

指挥系统只有攻城方和守城方的盟主才有权使用，通过该技能可以对盟员下达命令，具体来说就是通过攻击命令(Attack)、防御命令(Defensibly)和等待命令(Stop)来传达给盟员。

在使用指挥系统的过程中，盟主不能移动，也不能查看和攻击其他玩家，而在离开战斗地区时不能使用指挥技能。



生命石

生命石(Life Stone)是当攻城方盟主为圣导师时可以用的技能。有生命石的情况下，当攻城方的盟员（包括联合战盟）牺牲时可以在离战斗地稍近一点的地方复活。生命石只有攻城方可以使用，在战争中最多使用3次。要使用生命石，在物品栏中必须要有祝福宝石2颗、灵魂宝石2颗、守护宝石1颗、玛雅宝石1颗，此外还需要MP100及AG100时才能使用，复活位置在己方区域中自动产生。

为了制造生命石需要1分钟的时间，在制造的过程中如果被被攻击而死掉，或着在这期间移动的话，制造过程会自动取消。

生命石用它独特的能力，可以在3格的范围内帮助自己的盟员每秒恢复2%的HP、MP、AG点数，而生命石也可以被守城方或攻城方（强制攻击）所摧毁。



奇迹MU
攻城战揭秘完结篇

上期我们对《奇迹MU》攻城战的背景故事、基本设定和部分要素及细节功能进行了介绍，本期我们将为各位《奇迹MU》的玩家带来更多的新作设定内容，帮助各位尽早规划自己攻城掠地的方略。

圣导师的作用

圣导师将起到领袖作用，在攻城战中他也会较多的被选择作为战盟盟主。而在攻城战中还会新增圣导师的攻城技能，这些技能和特征对圣导师维护自己的战盟有直接的正面效果。

盟主圣导师可拥有一定的概率解除特定区域和指定时间内所有的技能和魔法，利用这一特性可以摆脱危机。

之前介绍过，攻城方的战盟为圣导师时可以使用生命石，这是阵地概念的物品。在正常情况下，战斗中牺牲的角色会回到初始点，需要从初始点重新跑回战场中，但如果使用生命石的话就可以在近处复活，节省移动的时间。但生命石的使用次数也会有限制，而且设置一次后到下一次设置有相当长的延时。此外，生命石自身也具有生命值，可以被敌人攻击，在设置过程中被敌人破坏的话也会失去效力。对于守城战士来说，一定要想方设法阻止攻城战士使用生命石以削弱功能方持续作战的能力，而对攻城战士来说找适当的时机使用生命石也是一种战略。

新的攻城技能

在攻城战中所有的范围攻击不分敌我，因此对于范围攻击的技能，若不慎重考虑后使用，给敌军伤害的同时也可能会伤害到自己的战友，而每个职业都会有各自范围攻击技能。

根据战盟中的职务不同，也有相应的攻城技能："战斗大师"（Battle Master）可以使用范围打击（不分敌我且固定），也可以解开己方战士的锁定；"生命之光"的概念类似，可以给指定的角色增强魔法力；战盟盟主和副盟主可以使用透明技能，使用该技能可以把指定的角色变成透明状态，借此可将自己的战士移动到必要的战场区域。

没有永远的朋友！

昨天的战友，今天可能是你的敌人！

攻城战中可以联合战盟和退出战盟，这说明在攻城战中会有间谍活动。城门是可以通过元老NPC来改配，守城方的所有玩家都可以制作城门，同样城门也会由内部的背叛者而开启，所以作为盟主在人员的组成上也要慎重考虑，不要轻易让叛徒得逞。

利用守护宝石升级攻城装备

攻城战中会出现守护宝石，这是升级城门、守护石像必不可少的物品。城门和守护石像的升级是由元老NPC负责的，设置上共有3阶段的升级，完成这三阶段的升级后，城门和守护石像的防御力、生命力以及自生能力会大大提高。



注意防范对方NPC

持续2小时之久的漫长战斗，中间必定会有药水等补助物品的需求，为了解决双方战士的后援问题，攻、守双方的阵营中都会有商人NPC存在，战士们可以通过他们在战争过程中补充药水。但是这些商人NPC也会受到敌人的攻击，而商人复活重现需要很长的时间。有鉴于此，消灭对方阵营的NPC可以切断对方的药水供应来源，起到影响战局的重要作用。而同时也一定要制定周密的防范战略来保护好自己的NPC。■（全文完/官方资料）

No.11 游戏使用类

远离任何形式的外挂程序，但可酌情选用 UI 插件改善游戏界面。

还记得"五·一"长假后期，原本畅快淋漓的《魔兽世界》突然变得响应迟缓，难以操作。我曾以为是由于玩家越来越多而使游戏服务器不堪重负，因而对游戏运营商颇有微辞。然而当有朋友告诉我，这都是因为开始流行使用各种加速外挂，而使游戏服务器不得不承担额外的负荷时，我才开始理解公会中那些对外挂使用者深恶痛绝的会员了——对于外挂的打击，真的是与每个玩家的切身利益紧密相关的啊。在这之后，数万使用了外挂的账号被停用，游戏世界中也掀起了举报外挂使用者的风气，真希望在官方严厉监管、玩家人人喊打的局面下，借正式收费后对账号价值的增强，能让《魔兽世界》不再受到外挂的干扰。

不过你也许也发现游戏中不少玩家会提及某某地点或 NPC 的坐标，或者发现朋友的魔兽界面中多了很多的快捷栏和资讯——难道他们也在用外挂?!

准确的说，这是利用《魔兽世界》游戏自身提供的公开接口和指令，开发的一些"插件"（简称 UI，即"用户界面"的意思）。由于他们并非如通常所说的外挂程序那样拦截和修改游戏数据封包，不会因异常的操作而影响服务器的正常运作，因此这些 UI 插件是暴雪公司承认的合法游戏辅助工具。在不影响游戏正常运行和破坏游戏平衡性的前提下，满足了普通玩家和有编程能力的玩家对网络游戏易用性的需求，这不仅体现了暴雪公司在游戏内外对玩家的体贴，也是针对网游外挂出现的根源进行因势利导的新善举，当然，这也令人对《魔兽世界》的强大的程序水平充满了敬意。

闲话少说，我们来看看网上最流行的一些《魔兽世界》UI 插件吧。除了在国外最流行的 Cosmos 综合 UI 插件之外（www.cosmosui.org），国内中文综合 UI 插件最知名的还有"魔兽精灵"WoWShell（www.wowshell.com）、"魔兽助手"WoWF1（www.wowf1.com）、"大脚"BigFoot（www.wowinside.net）和"月光宝盒"17cube（www.17cube.com）等。其中 BigFoot 是最早的中文 UI 插件，在美服和韩服测试时期风靡一时；WoWF1 和 17cube 分别为新浪网及 17173 的嫡系，大量的用户群所带来的数据收集能力是其坚强后盾；WoWShell 也是功能相当丰富的 UI 综合插件，在安装使用上则比较简捷。

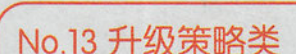
有了这些 UI 插件，你就可以拥有更多的快捷栏，在地图上标出特定地点坐标并加以批注，快捷拾取、商店中背包自动全部打开……很多功能几乎是你在以往的网络游戏中想都不敢想的，这些 UI 插件的功能，在《魔兽世界》的官方版本升级中甚至都引入了一些呢。当你感到《魔兽世界》的操控界面有所不便时，别忘了寻求这些官方认可的 UI 插件哦！

魔兽世界
99 条军规 PART2

这个世界绝非一成不变，除了我们追逐自由之心。

——家游 WoW 勇者团





No.12 升级策略类

追踪任务书中的任务级别色标，尽量在其能够提供大量经验值回馈的时候想办法完成它。

《魔兽世界》中会用颜色来标明目标相对于你的等级情况，以及任务中的目标相对于你的等级情况，这也说明了消灭目标或完成任务所能获得的奖励经验值的多少。大体来说：

5+ 红色：目标等级高于你 5 级或以上，这种情况下攻击目标非常容易被闪躲，尽量避免执行此类任务，除非有级别不高过你 5 级的队员带队完成，虽然你在这样的战斗中无法发挥攻击作用，但可以从中获得极为丰厚的经验值；

3+ 褐色：目标等级在高你 3 级的范围内，你需要善用各种战斗技巧才能对付目标，但你仍能胜任这样的攻击任务，且可从中获得较高的经验值；

2± 黄色：你可以比较轻松的对付这种级别的目标和任务，甚至单打独斗也有很高的胜算，所获经验值的数量还算可以接受，关键是这样的作战比较安全；

3– 绿色：这样的目标对你来说已经很简单了，当然你仍然可以获得一定的经验值，对于任务来说，这是获得一定经验的最后机会；

5– 灰色：完全可以无视的目标，因为你已经不能获得任何经验了，碰到这种目标能躲避就躲避，不必为此浪费时间；如果是任务的话，也许还有一些必要性……



时刻注意自己的任务列表，在任务列表爆满时可以先删除红色任务，而灰色任务也有完成的意义，只是这种级别的任务 NPC 的头顶甚至不会出现叹号，但交谈时仍可接到任务。

No.13 升级策略类

尽量完成一个区域的各种任务，不论它是否能够提供很多经验，因为任务的完成可提高你在该地区的声望。

当一个任务被标记为灰色时，消灭任务中的目标将不再获得经验，完成任务也只能获得极低的任务奖励经验值（也许只有几十点），甚至任务奖励的物品装备，大多数也由于级别和属性已经很低且通常是拾取即帮定而无法交易，因此看起来已毫无价值。

不过，《魔兽世界》中每个角色都具有"声望"的属性（按【C】键就能查看相关的视窗），你在一个地区的声望，往往会影响这个地区的 NPC 及怪物与你的游戏角色的互动：

崇 拜
所能达到的最高等级的声望。

崇 敬
为特殊的英雄保留的特殊阵营。

尊 敬
购买商人物品有 10% 的折扣。

友 好
在玩家所属阵营中的标准声望。

中 立
不在玩家所属阵营的标准声望。

不友好
无法交易和交谈。

敌 对
见面就打，所谓 KOS（Kill–On–Sight）。

仇 恨
见面就打，对立阵营玩家或 NPC 被永久设置为此最低等级的声望。

要想提升一个区域的声望，可以凭借不断完成该区域主要势力所给予的任务，这就是为何任务变灰色也有完成它的意义了。

每个等级的声望都有指示计，当此等级的声望满点后会进入下一个等级。





“魔兽精灵”为玩家带来的全新功能选单，值得注意的是，这些插件大多还扮演着所谓“资料收集器”的“间谍”角色，将玩家对游戏世界的探索资料（如 NPC 位置等）自动上传到他们的数据库服务器中。Hmm...听起来就是某种意义上的“木马”。

No.15 社交策略类

准备一些瞬发的增益魔法，在旅行途中随手给碰到的玩家施加。

当我们奔跑在旅途中时，常常会伴随“嗲”的一声魔法施展声而在屏幕顶端出现一个法术标志，最初可能真是被吓了一跳。当然，现在当我们看到法术标志出现在最上面一横排的位置时，就知道这是附近的玩家给予的增益魔法，会心的笑容不由得荡漾开来……

《魔兽世界》提供了很多可能性，来促进了玩家之间积累互助的友情。首先，很多职业都具备可在一定时间内给予被施法者以良性属性增强的“增益”魔法，这些增益魔法不仅可以施加在自身或队友身上，还可以施加给中立或更友好的玩家（或 NPC）；其次，玩家角色的魔法值可以自动回复而无需成本；再次，很多增益魔法可以瞬时施放，这表示在自己或被施法者移动的情况下也可以施放；最后，由于《魔兽世界》中各职业的能力各异，因此不同的增益魔法对不同职业的玩家来说都是很有价值的。

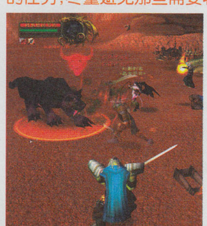
不知是谁第一个随手为路过的玩家施加了一个增益魔法，总之这种令人感到无比温馨的“善举”，已经成为《魔兽世界》中最令人感动的一幕，并使身处一个阵营的玩家角色真正感受到游戏的人文气息。



随手为附近的玩家施展增益魔法，共同促进“魔兽世界的精神文明”。

No.14 组队策略类

在组队中优先执行那些高难度或以杀怪数量为目标的任务，尽量避免那些需要收集怪物掉落物品的任务。



面对红色的高等级任务目标，组队方能更安全、更高效且更多回报的将其攻克。

我们曾经推荐过任何情况下都尽量组队完成任务，不过在有些时候还有例外。

如同网络游戏中最常谈起的“掉宝率”，《魔兽世界》中的一些任务需要消灭特定的怪物来获得他们身上的某些物品，然而当很多玩家在此区域执行相同任务时，这些怪物会变得非常抢手，而且这些任务物品也存在一定的掉落机率。当你组织了一群好友共同完成这些任务，或在一个区域临时参加队伍来完成此类任务时，大家都要礼貌的等候同队的队员全都拾满了所需数量的任务物品才能撤离，加上还有其他队伍出现在此区域抢怪，等候怪物复生及拾取任务物品的时间将持续相当长。

与其大家原地枯等刷怪物，更好的选择是共同去完成那些褐色级别的高难度任务，或一同执行那些打怪计数的任务。尤其后者，当你在执行此类任务时，也应该毫不腼腆的要求加入该区域任何现有的队伍，或邀请任何独行的玩家入队共同分享任务计数，这也将极大的提高完成任务的效率并增进《魔兽世界》中的互助氛围。

No.16 经济发展类

游戏中拾到的精良装备若属性并不适合自己，在交易频道叫卖或交换往往可以很快换回惊喜。

除了在组队作战中我们应该遵守装备按需分配的礼仪，尽可能的获得与自身职业属性需求相应的宝物之外，我们在日常单练中也会有很多机会获得一些品质优良的绿装甚至蓝装——然而对很多人来说，“品质优良”并非适合自己，因为网络游戏中似乎很乐意安排“搭错车”的局面。

好吧，我们通常会把这些东东放进背包，在碰到商人时进行甩卖，或有机会将它保留到抵达拍卖所时试着拍卖一下。这两者都存在时间问题，特别是当背包空间总是不够用的时候，就更令人趋于随手在商人 NPC 那儿处理掉。事实上，我们还有更快速的需求交换机会——

按回车键出现输入栏，输入 /1 空格，然后按住【SHIFT】键点击你的精良物品，将物品名称及属性自动复制到输入栏中送出，其他玩家就可以在综合频道（当然，若有交易频道，推荐在交易频道发出）查看你的物品和具体属性了。这时需要此物品的玩家会点击你的名字发送悄悄话来询价，甚至你可以在自己的物品后面注明“交换”，将吸引更多的玩家来关注你的物品。



在暮色森林打死尾追的狼居然就拣到蓝色披风?！可惜这更适合盗贼啊——但很快，在综合频道中就与一位盗贼玩家达成了交换协议——术士和盗贼都获得了真正的梦想蓝装！

在此我们特别推荐注明“交换”的方式，因为以物品交换为前提，双方都可以忽略出售价值对等这个问题，而纯以性能需求为基本考虑，所以整个交易会有更令人愉快的结果，因此而结交到朋友就更是一件乐事了。



《魔兽世界》每天都在迎接新的挑战者，这个拥有无限可能的世界中每天也都在进行全新的演变，随时记下你在冒险犯难途中难忘的经历，并把他们汇集到“魔兽世界 99 条军规”中来吧！■（文/家游 WoW 勇者团）

天堂专区 Channel One

耐得寂寞待花开

PK法师的成长历程

文/冬夜的精灵

天堂Ⅱ》三章的到来，让人即欢喜又有些郁闷，高兴的是更多高级装备更大的竞争在诱惑着我们，而郁闷的是那些新场景新怪物，对于我们这些很早就满级的角色来说，似乎缺少了一些挑战。不过，新章节刚开时的大冒险还是会给大家带来很难忘的经历的。印象最深的事是，有一次我们仅仅4个人配合，就冲到了傲慢塔10楼之上，而这个队伍里只有两个咒术诗人一个战狂和一个席林长老……正是这一次，使我对《天堂Ⅱ》的法师职业由不解一跃到了喜爱进而推崇的地步。

当骑士、刺客、先知们还按照传统的组队模式，顶着随时灭团的危险，没日没夜在龙洞和傲慢体验生死一线的时候，法师们早已拉着长老或席林长老的手，组着小团满世界游荡，去猎杀那些BOSS级的怪物了。在恶魔岛上，在傲慢塔里，除了刺客职业可以用潜行来去自如之外，法师们也可以使用群体催眠或群定，让怪物难以靠近。

然而，法师自身的特性也决定了他们是孤单的角色，他们SOLO的时间远远大于组队。为什么不组队？我曾经问过一个咒诗朋友，他的回答是：亏钱。



烧钱·坐地板·带孩子

当我突然间爱上了法师，并且决定亲自去尝试练个咒术诗人时，我还不了解这个职业。而我的法师朋友很痛快地抛出三句话，他说这就是一个法师最显著的特色。现在练咒诗，当然不象开荒时代那么辛苦了，借助大号积累下的资金，刚出生的法师都可以用上普顶装备，吃着祝福的魔灵弹，刷等级高5级的怪。而在那个白手起家的年代，哪里来的普顶？哪吃得起祝福蛋？法师若是追求升级的迅速，就无法摆脱一个人SOLO的命运，因为打怪要吃蛋，而买蛋需要花掉大量的钱，组队是要分钱的，而初级怪掉落的金币根本抵不住一次几颗魔灵弹的开销。这还仅仅是游戏初期，到了二转换上C级武器之后，眼看着现在C魔弹价格层层攀升，你就会知道法师真的是一个超级烧钱的职业了。

与辛辣的狂咒相比，咒术诗人一身文弱书生气，白精灵族天生的高敏捷体质，使他们成为法师中数一数二的风车——施法速度最快者。与狂咒牺牲生命换取MP所不同的是，咒术诗人们往往会在最短时间内把MP全耗光，然后呢？然后便是坐地板看风景呗。随着等级提升，MP值提升，施法速度越来越快，魔法消耗量也越来越大，他们与地板亲密接触的时候也就越来越多。耐得寂寞待花开，就是咒术诗人的写照。

所以，长老和席林长老职业都很受咒术诗人欢迎，因为他们的回复术可以协助回蓝，尤其是拥有魔力催化的席林长老与咒术诗人搭档，更是如虎添翼。于是，咒术诗人们往往会在30多级的时候，给自己找个伴儿。不过这也并非易事，本身练席林长老的人就不多，加上高级席林基本都往龙洞或傲慢跑，根本就不搭理小咒诗，所以咱们实在没辙了，只好从小培养。当然要想实现日后的无敌双打组合，你也必须从小培养你的搭档，磨练配合么。至于这孩子是怎么带起来的，几乎所有咒诗都会说一个字：熬！是啊，低级回复术对高级法师而言基本没作用，而其它BUFF甚至治愈术，对一个靠远程攻击根本不会让怪近身的法师来说，形同虚设，所以在40级前，“孩子”们往往都是游手好闲的享受着幸福的童年，而咒诗自己则只能边继续坐地板，边幻想着未来可以不用坐地板的美好时光……当然，因为清怪速度无与伦比，孩子们也会渐渐迷恋上与咒诗同组时的高效率，并且会主动的为咒诗玩命回蓝，希望他可以永远不要停下来。说到这里，突然想起我曾经见过的更变态的组合，一个咒诗同时带了一个长老和一个席林，长老和席林轮流给咒诗回蓝加血，结果那个咒诗就象一部清怪机器一样，根本不知道休息为何物，一口气扫灭视野内的所有怪物，然后继续向远处找怪去了，而看着他一直不停的对着怪物挥动手臂，我进而想，不知道这样打上一天他的胳膊会不会整个掉下来哈……



练级·转职·辛苦半生

闲话少说，下面就让我们来看看咒术诗人是如何成为PK高手和杀BOSS专家的吧。首先说说练级的重点。

前期1-20级，准备一套普顶装备——奉献套装、巫毒人偶加骨盾，有钱人可以选择吃祝福的魔灵弹，没钱的话就吃普通魔灵弹，蛋是一定要吃的，绝不能省。这个时期吃蛋单练

是很快的。法师是《天堂Ⅱ》中最适合越级打怪的职业，因为远程攻击的效果远远高于战士系的近身肉搏，所以利用这个先天优势，你可以直接挑黄名或红名怪练级，选择的要点就是血少、魔防低、走路慢的怪。为了保证升级效率，最好选吃蛋可以两下最多不超过三下杀掉的怪去打。笔者是先杀狼和卡布兽人到7级，然后学了技能就去虐待兽人队长了。

法师学技能的SP总是不够用的，所以学技能的顺序对快速升级也很关键，首先是武器精通，然后是2级狂风和1级冰箭，护甲精通可以暂时不学。狂风对于新手法师而言，是非常实用的技能，有SP后要尽量学满，冰箭的作用是减速，有一级就够了。

精灵要塞的道路狭窄不适宜远程攻击，所以不推荐下去。中立地带的风精灵，现在魔防高而且魔法打人很疼，也不推荐打它练级。8级左右杀蘑菇是比较好的选择，因为这里有任务可以赚些蛋钱。不过蘑菇比兽人队长级别低多了，自然经验也少，想冲级的玩家还是选择高你3、4级的怪去杀吧。

到了14级左右如果有高级席林MM陪同，加了风之疾走、防御盾和魔催后，就可以去古鲁丁村上面的狼营——荒废的营区了，这里是非常理想的冲级圣地，豺狼人血少，跑得又不快，再加上冰箭的效果，基本上跑不到你跟前就挂了。如果是单练，可以去黑精灵南部成人祭坛一带打魅魔和石高仑，不过要小心红眼蝙蝠是主动的。19级开始做一转任务，然后直接去古鲁丁的悲哀废墟，这里的蝙蝠、骷髅、僵尸都是法师喜欢的东西，而且里面还有突伦胖子，这个家伙也是个好欺负的主儿。再用上一些时间，把古鲁丁镇不祥的收藏家任务接了，杀骷髅赚钱换些D级装备，就可以去狼营混了。

关于一转任务，可以说最大的难点就是寻找斯卡鼠人队长，因为它都是在白精灵地监最深处，而且附近又有法师最讨厌的弓箭手防卫，就算是穿上D顶套装，独自一个人进去也是有危险的。最好的方法当然是找人协助，自己下去的话，可以依靠一些拐弯或遮挡物，先干掉弓手再慢慢靠近去，这里就是考验玩家操作技巧的第一关了，身为PK强者的咒术诗人，拥有良好的操作意识也是日后行走江湖的法门。一转后就是精灵巫师了，先将被动的魔力强化、快速恢复、强效魔力恢复学完，尤其是强效魔力恢复，可以提升回复术的效果，武器精通一定要学满。火焰狂袭是群体攻击，对于单练的法师来说，没有办法自保的情况下，都用不上，所以可以不学，先将水旋涡、精神燃烧等等学完。

在狼营混到26级左右就要换地方了，可以选择去冥界打花、幽灵镰刀、蜥蜴、蝙蝠这些，也可以选择去荒原挑战邪恶蜥蜴和暴君，总之通向40级的道路还很漫长，这段时间是最痛苦的阶段。当然，如果有人缘的话可以找个伴儿，最好是和席林长老一起练，就算两个人要一起坐地板也有个人可以聊天不是。:)

大概练到35级的样子，就会遇到人生的第一个瓶颈了，首先是要为二转后的装备发愁，其次是以现在的等级和装备，去高级怪区打不了，而低级怪区又得不到经验，所以升级速度有所下降，这个时候就是考验你操作技巧的第二关了。首先我要强调一点，咒术诗人的长处就在于施法速度快，他可以在别人打出一击效果的时间内连打两下，但是怪不可能站着挨打，脆弱的生命使咒术诗人的练级之路充满了冒险，一旦你没有在两击内将怪杀掉，你就有可能被怪击中，那可就是伤筋动骨的疼啊，如果魔法被打断更有死亡的危险。所以，为了确保能在两发魔法内将怪杀死，首先用到的一个重要技能就是催眠。记住，不会催眠的法师，就不算是合格的法师。而35级拥有9级催眠的你，此时也可以去欧瑞城下面挑战里多蜥蜴人部落了，这里时常会出现群怪，所以也是非常适合训练你的催眠技巧的地方。

40级二转之路，可谓艰辛，主要是让腿短的法师跑步跑到累死了。难点是几个重要NPC的位置，卡席安在蚂蚁洞的南方，就在地图的荒原两个字，原字的附近仔细找一下就可以找到，他在一个石头的后面；4精灵的位置（如图）；伊娃的独角兽，在白精灵村中的湖的南方的路边，在路边就可以找到，记得要用任务刀具的武器杀掉它，才会给你任务道具。



40到45级是个坎，当你度过这道坎后，你也即将与单练生涯挥手告别，其实40级之后一样可以选择单练，只不过速度会明显降下来，因为你要面临的死亡次数，会越来越多。如果没有席林长老的陪伴，又不会狂咒的招牌技能心转，你坐地板的时间也会越来越长的。但是咒诗组队练级又很赔钱，因为自身魔攻没有狂咒高，刷蛋速度又是惊人的快，一想到后面的C装和C武器，还有B装和B武，真是举棋不定啊，究竟换哪种才能取得长效的发展呢。个人建议，C装备就凑合着吧，不用换顶级的，因为太亏钱。等熬到52级，直接换B装，那就是你的出头之日了。武器可以考虑拿魔力提升的食尸鬼杖，提高魔攻，没钱换的话就可以一直用下去；装备走卡套到阿巴墩套的路线比较好，突显施法速度快的特点。

40级后可以选择的练级地点逐渐多起来，当然首先要去的是象牙塔和精灵谷，因为这里会掉咒术诗人的技能书。学会了水之爆裂、太阳火焰和沉睡之云，一个成熟的咒术诗人也就随之诞生了。45级之后，象龙之谷、王者之墓等等高级怪区，基本上你都可以出入自如了。身为法师，你也许会为自己的实力感到骄傲，不过这里要记住，不会逃跑的法师，也同样不算是合格的法师。遇到强敌，你首先要确保自己安全，之后才能从容应对，所以经常使用催眠术和沉睡之云来逃生，也就成了你的家常便饭。

PK·杀BOSS·苦尽甘来

打龙谷和王者之墓的怪可以练到52级，之后可以深入席林封印打宝，直到58级。篇幅有限这里就不罗嗦了，因为越到后面，练级就越不是咒术诗人的乐趣所在了。从45级开始，我们以游历亚丁大陆各种山川风光为乐，并且猎杀各种大大小小的BOSS，甚至开始在PK场崭露头角。

前面说了咒诗的练级是非常郁闷的，简直有点自虐的倾向，但是压抑之下的这个职业必有过人之处，其在PK方面就完全是虐待别人了。可以说咒术诗人在PK场上的无限风光，是非常令人迷恋的。首先一道招牌技能魔法消除，可以让所有近战职业彻底无语。在《天堂Ⅱ》中人人都知道Buff的好处，不论是哪个职业一旦失去了Buff简直比拔牙之虎还弱，魔法消除则是去除所有Buff的技能，想想那些近战系职业一旦失去了速度激发、神佑之体、呢喃、还有歌舞Buff后，该是怎样一副颓废模样。而咒诗PK的第二招牌技能，就是催眠。这个亚丁大陆上施法速度第一的职业，一旦出手必先催眠。就算是与等级高10级的人对战，对方若没有魔防，必定被催眠成雕像，而如果是带着高级首饰，只要吃着祝福蛋也会有一定几率催眠成功。而一旦你被催眠，基本上就没有再出手的可能了，咒诗郁闷人的招数还多着呢，保证让你郁闷到死。弱化、冰之枷锁，远攻有水之暴裂，近处用精神燃烧，只要把对手成功的催眠，基本上下面的表演就都看咒诗的了。魔消、睡眠、水之暴裂、再睡眠、再水之暴裂……如此循环，近战职业几乎没有贴近他的机会。而对弓手系职业，更是从容应付。弓手射箭本来就慢，直接给个魔消，基本已经没有什么伤害，而如果他走运打出一个爆击，也只是垂死挣扎，咒诗一个催眠将对手定住，然后就有充裕的时间吃蛋加血……然后，直接开精神燃烧贴近猛推，用不了几下弓手就倒下了。再说打巫师系，其实巫师之间已经不用对决了，咒诗的施法速度已经决定了胜负，快速的精神燃烧足以打断对手的魔法。

咒诗魔法狠毒，只是练级要辛苦于其他的职业，也是应了天降大任之说。不过在群P的时候，群睡魔法并不是一发见效的，一但有人摸到身边，咒诗就异常危险，不过哪个巫师系的职业不是这样的呢？至于杀BOSS，自然也是靠催眠、群睡这些长项，一路畅通无阻。还有什么能够阻挡咒诗的脚步呢？迷恋他们漂亮的外形、强大的实力以及自由来去的身影的人们，不妨象我一样练个咒术诗人去体会这个世界更多的奇妙和美丽吧。■



女巫在天堂（四） 爱呢

文 / 女巫迪迪

故事一：女巫和呆呆

当 B 级装备开始在 1 服流行的时候，我做梦都想有那么一身。我天天盼望着能够脱掉身上白色的覆壳轻装，换上蓝色的青狼套装。当这个梦想终于通过我的男友帮我实现的时候，我看着曼妙漂亮的自己，得意地朝着男友笑。

《天堂Ⅱ》是一个充满美丽梦想的游戏，但是每个梦的背后，都有不一般的付出，对于工资不高的他与尚是学生的我，每月的点卡花费是很大一笔支出。而对于越来越流行的用 RMB 购买虚拟游戏币这件事，我们只有叹息。

所以刚开始的时候，我们很苦，为了能在游戏里生活得好一点，而想尽一切办法。30 级时，我为了一套普通的刺猬装备，在悲哀废墟里打了几个通宵，一边幻想着那华丽的刺猬套装，一边忍受着困意和骷髅的丑陋，一箭一箭地射杀它们以赚取金钱。他创造了一个小工匠，但是因为级别和成本的缘故，最开始他只能待在精灵村庄卖木箭，3 块钱一根，卖 1000 根要一下午，买上两个回城卷轴就没了。这种贫穷的日子我和他过了很久，一只怪物死后不掉钱也会让他郁闷半天。

后来，我们加入了一个血盟，成员里的有钱人通过虚拟交易获得财富，而大多数的普通玩家跟我们一样贫穷。贫穷的日子带来穷人的友谊。我们买不起好武器，杀怪的时候就不停的吃灵魂弹；我们舍不得用回城卷轴，就一起相伴着跑到目的地。这种友谊坚强，而且弥足珍贵。

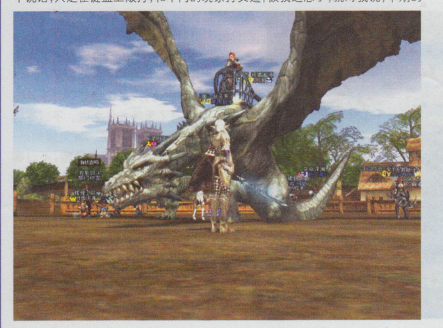
我和男友都是学经济的，但是他的经济头脑远比我利索。闲暇的时候，我热衷于跟朋友坐地板聊天，他则喜欢一遍遍逛着各个城镇的集市，做一些倒买倒卖的小生意。赚的钱不够他跑腿的成本，但是他乐此不疲。后来他在打怪时爆到了一只顶级的邪灵魔杖，然后用卖魔杖的钱倒腾了几次黑市交易，最终结束了我们贫穷的生活。他迅速成为血盟中数一数二的有钱人，除了给我们自己弄上最顶级的装备和武器外，他甚至有闲散的钱来购买一两张点卡。

因为网速问题，后来我们告别了在 1 服情同手足的朋友，变卖所有财产来到了 4 服，准备重新白手起家。男友对我说，你放心吧，在这里，你也照样是有钱人。

我在 4 服加入了新的血盟，和原来一样，这里大都是普通玩家。大家的兴趣在于聊天、PK 和一起旅游看风景。盟主对我照顾有加，给了我一笔钱作为启动资金。男友便以此开始了他在四服的创业生涯。

他极少在盟里说话，开口便论及金钱交易，到处寻找可以接收我们留在 1 服的庞大“财产”的买家。他每天都在和相关的工作室打交道，卖掉 1 服的游戏币，买进 4 服的游戏币。他做的很辛苦，但没有怨言。

为了早日脱贫，他开了几个小号，到处挖材料，一点点攒着钱，一点点地做着生意，一点点积累着财富。为了换取资金，他甚至开始卖点卡。我几次和他吵架，说我宁愿在游戏里做一个穷人，吵到动情处时会潸然泪下。我说你这是干什么，别的男人在工作之余会想着怎么搞个第二产业，而你呢？你花钱花到钱也哭的地步了。他不说话，只是在键盘上敲打，和不同的玩家打交道；被我逼急了，就对我说，早期的投资会带来后期收益的。



盟里鲜有人知道他，对他唯一的印象便是永远挂在嘴边的生意。他不开 MM 玩笑，不帮朋友打架，他甚至卖给敌对盟装备，他做的一切都和金钱有关。

当他忙着积累财富的时候，我因为毕业答辩而暂离《天堂Ⅱ》。我把号交给他，让他为我维系得来不易的友谊。对于我来说，血盟里的朋友才是我在天堂里唯一宝贵的财富。我让盟里的朋友叫他“呆呆”，我开玩笑说，他呆呆的，你们不要欺负他哦。

面临毕业的我，每天如一只准备过冬的田鼠般忙乱，偶尔有空闲时间，就听他说起他在《天堂Ⅱ》里的成绩。从他做生意赔本卖点卡受骗开始，到工匠慢慢地成熟，收集慢慢地成长，终于有一天，他兴奋地对我说，我们终于成有钱人啦！他说他每天都卖天币给血盟里的穷人，再从他们手中买点卡。他和他们实现了双赢。

晚上我用自己的账号登入游戏，重新站在久违的亚丁大陆上，我看到自己身上奢华的装备，恍如隔世。我在同盟频道里喊，大家好，女巫我回来咯！应者寥寥。

太久时间不来，很多新朋友都不认识我了，而一些老朋友竟也说我是“挂机女王”，我只得笑笑不以为意。呆呆用来玩游戏的方式，是我那些淳朴的朋友们难以接受的。我的朋友们就像我和他在 1 服时一样，为了一件武器而不停地降级打钱，在龙洞里通宵奋斗，彼此借出辛苦累积的材料或天币给朋友换装备。他们对外挂嗤之以鼻，对用 RMB 买装备不屑一顾，他们热爱这个游戏，却因为贫穷而舍不得吃蛋、坐飞机；他们为每次打出的装备兴奋高呼，尽管这些东西在通货膨胀后已经一文不值；他们为能够天天在游戏里打拼，或是出席每次的集体活动而毫不犹豫的充上一张张的点卡；他们许诺要留在游戏里，即使日后游戏繁华落尽，也决不反悔。他们爱这个游戏，他们用心玩过了，这便足够。

而谈及我的“呆呆”，他们却争相说：“还呆呆的呢，简直就是个奸商！把我们搜刮得不成样子！”

我吃了一惊，开始不好意思起来。我对坐在一旁的呆呆说：“你看，你现在在人家眼里是一个浑身充满铜臭的奸商。”

呆呆不以为然的说：“我没有做对不起他们的事，无非是按正常价格跟他们收点卡或是拿些装备卖给他们。现在我的信誉很好，有时候我没现钱，他们还要追着跟我换天币呢！”

“难道你每天就在游戏里倒腾这些生意，卖天币、买点卡、挂机？难道就没有别的乐趣了么？现在盟里很多朋友都不了解你，他们只知道你是个奸商，不知道你的角色职业、等级，甚至不了解你的实力，他们都没有见过你，你向他们证明的就只有经济头脑而已，这么玩还有什么意义？”

“是吗？其实我倒挺开心的，因为玩这游戏不用花我的钱，我希望能这样玩下去。再说，我也给盟里的人带来不少方便，至少有的时候他们真的非常需要这样的虚实互换，因为他们最看重的是游戏币而不是 RMB。”

“那你现在是为了什么玩游戏呢？”

“能免费去 PK，买华丽的武器和装备，看漂亮的风景。当然还有做生意。呵呵。”他不再理会我，又开始专注地投入到生意当中了。

故事二：勺子的梦想

上学期的期末考试，匆匆而来的勺子同学坐到了我的身边。这位同学平时难得见到一面，大学四年在教室里见到他的机会几乎是零，只有期末考试才能遇到他。他的名字出现最多的地方是在补考通知中，每个学期他都会挂上几门功课。考试前的闲聊中，我惊讶地得知，原来他也在玩《天堂Ⅱ》，而且还建立了一个规模不小的工作室。

关于工作室，我和呆呆都有印象。一系列毫无个性的名称，在地监和废墟中没





日没夜地用顶级匕首杀怪赚钱。会拣钱，不会问候；会抢怪，不会骂人；在游戏里有如行尸走肉。

在1服的时候，我们经常用各种方式陷害这些无人操纵的挂机角色。或开红名将他们杀死，或是把一群怪引来围殴他们，或者干脆给怪加血。还有个有趣的办法可以把他们引到怪物堆里，只要在地上扔1块1块的钱，那个小人儿就会机械地去拣，这样就可以像逗引宠物一样引导他的前进方向。当他们陷入怪物的围攻时，便再无逃跑的可能，有可能一声不吭地躺倒在地上，一躺就是一天，直到幕后操纵者归来将其救起。

勺子就在组建这样的游戏工作室。他有自己的主页，上面罗列了各种各样的汇款方式；而实际上，他仅有两台电脑，上面很多有身体没思想的小人在为他卖命。

"好的时候一天可以赚300块钱，在B顶匕首最贵的时候我卖过一把，一下子赚了3000元。"勺子得意地笑笑，"你男朋友做的那些都是小打小闹。怎么样，有没有兴趣让他加入我？"

我赶紧替呆呆回绝了勺子。

勺子跟我讲，刚开始的时候，工作室很不容易，因为很多人痛恨这种毫不讲理的打钱方式，义愤填膺的玩家会不顾自己安危将那些角色置之死地。我想起了我以前的行为，不禁微微红了红脸，说不定被我害死的，就有勺子的小人儿呢。

不过那个时候也很好赚钱，因为工作室少，天币很贵。虽然名声不怎么样，但为了赚钱就无所谓了。

"我一开始只建了四五个角色，全是刺客，他们在地监或废墟里24小时砍怪，一个帐号一天能创造100万天币的财富。那个时候游戏还没有收费，我狠狠地赚了一笔。"勺子一脸得意，踌躇满志的样子。他的头发乱乱的，体味执着的从他干净的衣服中冒出来，使我的鼻子一抽一抽的。他的脸色很差，是很久不见阳光的一种苍白。

他租了一个地下室，特意拉了条宽带，成天蹲在里面进行着他的"事业"。他跟我说他还要在别的热门游戏里做。

我开玩笑地问他："勺子，你靠这个赚了多少钱了？"

他认真地仰着脸算了算："除去房租、生活费、宽带费和点卡，好象也没赚多少，一个月不到1000块钱。"

我说："那不多啊，还不如你找份正经的工作。你觉得，这样能养活自己么？"

勺子低下头说："我大学挂的红灯太多了，都是玩游戏玩的，好工作也许真的不可想像了。其实刚开始我只是纯粹在玩，每天都旷课逃学，每个月都花很多钱。你知道吗？有的时候我连一碗泡面都吃不起，只能就着大葱吃馒头。现在我多少能赚点钱，还能贴补一下生活。如果可能的话，我希望把这个工作室做大，我深信行行出状元。"

我暗想，行行出状元的话，为什么要选择这样的行当呢？在游戏里得不到别人的尊敬，在现实中也只能在地下室度日。我看了看他发白的脸问："你每天在游戏里都干什么？"

"打钱啊！还要帮人代练。"

"那二章开了你有去旅游过吗？"

"没有……我还是喜欢在老的地方，因为那里比较熟悉。"

"那你有血盟吗？有朋友吗？"

"有啊，我有自己的血盟，里面全是我建的人物。朋友嘛……我更希望多一些客户。"

"那你为什么要玩这游戏呢？"

"大作啊，当初被它的名气吸引了，来了以后发现确实不同凡响，音乐和场景都一级棒。"

"但是……"我沉默了一会，终于还是说了出来。"以你现在这样的玩法，那些游戏的精华都领略不到，你玩它还有什么意思呢？"

"我也希望能象个普通玩家一样玩游戏，杀杀怪啦，看看风景啦，谈谈网恋啦，不过我现在只想靠着游戏能有些作为。你以前不是也说过吗，什么事，一旦与金钱挂上钩，就会变得痛苦。"

故事三：四雨

我所在的城市有一家《天堂Ⅱ》的主题网吧。网吧很大，一百多台电脑，在网吧上网的人都是《天堂Ⅱ》的玩家，其中有一个女孩子叫四雨。

四雨嗓门洪亮，性格粗鲁，动辄就用脏话骂人。她是这个网吧的灵魂人物，一举一动都有着众目睽睽下的做作。

看我坐到她身边，她转头问："你是新来的？"

我说我也玩《天堂Ⅱ》，但是不在你们血盟。

她"噢"了一声，又去招呼别的人。

这个网吧的人都在同一个服务器，并且建立了规模很大的血盟，四雨是盟主。

他们有组织地练级，有组织地霸占高级练级区域，每天都在克塔、龙洞或傲慢塔，上演精彩的抢夺地盘的战争。他们对装备和金钱并不在意，却不允许血盟以外的玩家去获得这些东西。四雨麾下有一个庞大的工作室，为他们提供练级和PK所需要的一切，他们的外挂同时也为他们赚取了暴利，他们搭建的私服为他们的攻城训练提供空间。

四雨没有工作，每天要做的事情就是带领她血盟下的工作室打钱、代练、做外挂，还有一拨人专门为了攻城天天训练，或是天天骚扰其他玩家，以便日后可以以绝对优势来赢取攻城奖金。

我看着在高声吆喝的四雨，突然没了想跟她聊几句的胆量。不过四雨倒挺热情，她见我每天都来这家网吧，就主动向我介绍。

"前面一片是工作室的，每天创造超过千万天币的财富；中间是代练和私服；后面是血盟，血盟的核心成员每天都在这里练级和PK，维持自己的不败地位。"

我咋舌不已，勺子说呆呆是小打小闹，与四雨相比，勺子才算是小打小闹了。

我经常坐在四雨旁边看她玩游戏。她爱杀人，多次在她认为是自己的地盘上滥杀无辜。杀人的时候四雨冷静坚决，穷追猛打。那些躺在地上的玩家骂她，她会飞快地打出一串脏话来回应。做为新一任奇岩城主，她设置了高得离谱的税价，这种暴力统治使她在这个服务器的口碑坏到了极点。很多普通玩家联合起来向她挑战，她毫不退缩。她的血盟天天都有战斗，赢多输少。赢了，她就很夸张地笑，在屏幕上打一些盛气凌人的话。

我看着四雨，小心翼翼地问："你玩游戏总是这个样子的吗？一副天下独尊的势头？"

"为了保证我的工作室能够创收，我必须要调高物价，这样才会有市场流通，有需求我们才能赚钱，我才能养活得了自己。"四雨老练地回答。我这才想起，四雨虽然在游戏里呼风唤雨，但在生活中，她只是个待业青年。

"一直都在玩这个吗？"

"怎么可能？"四雨笑了，"我们是从WN转来的，在很多人还在里面乱咬乱跳时，我就带着我的人来这家网吧了。果然过了没几个月，WN就败了。"

"那……以前的朋友呢？你不想他们吗？"

四雨沉默了片刻，说道："很多朋友只是普通的玩家，但是他们很讲义气，人也不错，我们的工会从WN撤走时，他们还不肯退出，被人杀了虽然还不了手但会躺在地上大骂。我佩服这样的人。"

四雨说："我的工作就是通过游戏赚钱。一个游戏是否值得我停留下去唯一的理由是我能否在其中盈利。天2是很有名的游戏，里面的人很多，这是我选择它的原因。"

"四雨"，我提出了最后一个问题，"你喜欢《天堂Ⅱ》吗？"

"没什么喜欢不喜欢的，玩就是了。游戏只是赚钱工具而已。"

她一边回答着，一边和由普通玩家组成的联盟进行战斗，说话间，她已经面无表情地将很多无辜的人斩杀在刀下。

结尾：爱呢？

呆呆一边做着他的白领，一边在游戏里卖天币买点卡，他没有朋友；勺子在他的地下室，豪言壮语自言自语，他找不到人生的目标；四雨在一个服务器里称王称霸，横征暴敛，她对游戏毫无感情，已经不再是一个玩家。

我们呢，我们究竟对游戏还有多少爱呢？游戏，究竟该怎样玩呢？■

要塞Ⅱ 城堡建设指导手册

和平/战争路线攻略流程

文/水盼兰晴

要塞Ⅱ》继承了其大名鼎鼎的前作《要塞》的主题，以中世纪城堡时代为背景，糅合了模拟经营和即时战略两大游戏要素。游戏剧情任务分为和平模式和战争模式：前者以经营建设为主，你完全可以把它当成中世纪版的"模拟城市"来玩，在中世纪，资源匮乏、土地珍贵，经营中要合理使用土地，计划分配食物，管理环境卫生，治理犯罪，还要兼顾平民的欢喜和忿怨，调整他们的心态提高工作效率。后者则以战争为主，以失落的国王为剧情主线，穿插着光明与邪恶势力的恩怨抗衡。在游戏的中期，玩家有机会选择不同的阵营来完成游戏。下面，笔者就从上手玩法和关卡攻略两部分来帮助大家熟悉《要塞Ⅱ》。

第一卷：建设之书



游戏中有平民和贵族两个阶层，他们的食物是不同的，平民的食物有苹果、干酪、面包和肉类，谷仓用来存储平民的食物，并分配食物的定量，定量越高，每月获得的声望就越高；贵族的食物有鳗鱼、鸭肉、蔬菜和葡萄酒，领主厨房用来存储贵族的食物，并定期制作美味让宴会的贵族们享用。

平民的食物：

①苹果：苹果园(Apple Farm)生产苹果，是平民基本的食物，生产周期短。

②小麦：小麦农场(Wheat Farm)种植小麦并将小麦送往谷仓，工人将小麦从谷仓运到磨坊(Mill)生产面粉，面包房(Bakery)的师傅则将面粉烘焙成面包。

③干酪：在乳牛场(Dairy Farm)生产(奶牛皮是制造革甲的材料，病牛在战争中能派上用场，扔到敌人的城堡中传播瘟疫)。

④野味：猎人小屋(Hunter's Post)是猎人的住所，猎人狩猎鹿、野鸡和野兔等动物，将获得的肉送往谷仓。

⑤酒类：除了最基本的食物，平民还会到酒馆(Inn)中喝酒来缓解生活压力，淡色啤酒在酿酒厂(Brewery)生产，需要蛇麻草农场(Hop Farm)来种植原料。

表1：谷仓储存食物一览

食物名称	生产场地	购价	卖价
苹果	苹果园	8	4
面包	面包房	8	4
干酪	乳牛场	8	4
肉	猎人小屋	8	4

贵族的食物：

①鹅和鳗鱼：鱼塘(Fishpond)养殖鹅和鳗鱼，生产周期较长。

②蔬菜：菜园(Gardener's Hut)种植蔬菜。

③猪肉：养猪场(Pig Farm)生产猪肉。

④葡萄酒：葡萄园(Vineyard)种植葡萄树，采摘葡萄后运往葡萄酒厂(Vintner's Workshop)酿成葡萄美酒。

这些食物生产出来被送往领主厨房(Lord's Kitchen)，原料齐全后，厨师和助手会烹饪美食，供贵族宴会享用。举行宴会有一定的周期，每次宴会可获得一定的声望，而食物的种类则会影响到荣誉值的提升。

表2：领主厨房储存食物一览

食物名称	生产场地	购价	卖价
鱼肉	鱼塘	12	6
鹅肉	鱼塘	12	6
猪肉	养猪场	12	6
蔬菜	菜园	12	6
葡萄酒	葡萄酒厂	24	12



基本资源生产：

①木材：将锯木场(Sawpit)建在森林边缘采集木头，用双轮马车运输。

②石头：将采石场(Stone Quarries)建在石堆上，采集到的石头用牛运站来运输。

③铁锭：铁矿场(Iron Mine)建在有矿石的地方，炼制成铁锭用牛运站(Ox Tether)运往城堡仓库(Stockpile)。

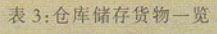
其他资源生产：

①沥青：沥青台要建在沼泽地里，采集的沥青可在战争中使用，在城堡外建沥青沟，当敌人进攻时用火箭引燃，可烧伤大片的敌兵。

②蜂蜡：蜂房(Bee Hive)用来提炼的蜂蜡，在蜡烛厂(Chandler's Workshop)制成蜡烛，供牧师或教堂的神职人员使用。

③布料：织布工场(Weaver's Workshop)用羊毛制成布料，布料可用来交易或被女士做成舞会的服装。

所有采集的材料都送往仓库中储存，每个仓库有30个仓位，每个仓位能存放多样的货物。如仓库中的货物放满，则有关的生产单位会停止工作，直到仓库



被清出空位为止。玩家可在城堡中修建市场(Market),将暂时不需要的物品卖出换得金币,既解决仓库空间紧张问题,也可获得经济收益。当玩家拥有不同的领地时,可建造马车棚(Carter Post)来运输货物。

军事器材生产:

①铁甲:军械士从仓库运输铁锭在盔甲工场(Armourer's Workshop)打制成铁甲,成为剑士和骑士使用的防具。

②皮甲:革甲工场(Tanner's Workshop)的制革工人将乳牛场的牛宰杀,将采集的牛皮制成皮甲,作为枪兵和钉锤兵等的防具。

③长剑:铁匠工场(Blacksmith's Workshop)则利用铁锭制造长剑,作为剑士和骑士的武器。弓弩工场(Fletcher's Workshop)使用木材制造弓和弩,成为弓箭手或弩兵的武器。

④枪矛:枪矛工场(Poleturner's Workshop)用木材制造矛和枪,用来武装矛兵或枪兵。

所有的武器和防具都存储于军械库(Armoury),没有储存量的限制。

表3:仓库储存货物一览

资源名称	生产场地	买价	卖价
淡色啤酒	酿酒厂	15	8
蜡烛	蜡烛厂	8	4
衣服	织布工场	20	10
面粉	磨坊	32	10
葡萄酒	葡萄园	20	10
蛇麻草	蛇麻草农场	15	8
铁锭	铁矿场	45	25
沥青	沥青台	15	8
石头	石矿	4	2
小麦	小麦农场	23	8
木材	锯木场	3	1
羊毛	牧羊场	15	8

表4:军械库储存装备一览

装备名称	生产场地	购价	卖价
弓	弓弩工场	31	15
弩	弓弩工场	58	30
矛	枪矛工场	20	10
枪	枪矛工场	36	18
钉锤	铁匠工场	58	30
剑	铁匠工场	58	30
铁甲	盔甲工场	58	30
革甲	皮甲工场	25	12

第三篇:市政管理

①药剂屋(Apothecary):中世纪的城堡生活是很艰苦的,不但物资缺乏,还随时可能爆发瘟疫,为此有必要建造药剂屋来解决瘟疫的问题,治疗受伤的平民,受伤的领主或骑士也可以得到治疗。

②粪便池(Gong Pit):城里的平民将粪便丢弃在大街上,久之会导致生存环境恶劣,诱发瘟疫,为此要修建粪便池由专门的清洁工人来收集粪便,每个粪便池每月会降低1点声望。

③猎鹰亭(Falconer's Post)在城堡中还会有大量老鼠,收拾它们的方法是建造猎鹰亭,虽不能根除,但能有效控制老鼠的数量,避免鼠疫。

④水井(Well)和蓄水池(Water Pot):城堡还会不时发生火灾,修造水井和蓄水池是很好控制火灾的方法,水井只能控制小规模的火灾,蓄水池则需要专业的消防员来灭火,消防员用技师公会来培训产生。



第四篇:司法机构

①岗亭(Guard Post)的守卫维护城堡的治安和秩序,捕捉偷窃的罪犯送往法院的地牢。

②法院(Courthouse)是审判和关押罪犯的地方,分为法庭和地牢两部分。

③刑具室(Torturer's Guild)是拷打折磨和解决罪犯的地方。在刑具室有各式各样的刑具来惩罚罪犯,过轻的处罚会浪费一些时间,过于严厉的惩罚则会使平民死亡。具体的惩罚形式如下:

A.将罪犯捆绑到树桩上示众,是简单且成本低廉的处罚。
B.让罪犯站到石台戴上驴脸的面具示众。
C.将罪犯关到铁笼里并吊到木架上示众。
D.将罪犯绑到木轮上旋转。
E.将罪犯捆绑到木架上鞭打。
F.将罪犯绑到刑具上进行拉伸折磨。
G.将罪犯绑在椅子上,用烙铁来烤烫皮肉。
H.用绳索套在罪犯的脖颈上施以绞刑。
I.最严厉的刑罚,将罪犯拉到断头台上砍头。



第五篇:民用设施

①要塞(Keep):领主办公的地方,城堡核心建筑,既使在战争中也不能被摧毁,除非将领主杀掉才会消失。领主可站在要塞塔上体察民情,看到感兴趣的地方会前往巡察,提升一定的荣誉值。要塞有四种规模:撒克逊人要塞(Saxon Hall)是最小的建筑,可将士兵安置到塔楼上;小型要塞(Small Keep)是石砌的建筑,拥有的塔楼可派驻士兵;中型要塞(Medium Keep)拥有4座高塔,有更强的防御能力;大型要塞(Large Keep)拥有坚固的塔楼和城墙,门口设有吊桥。在每座要塞前燃有篝火,没有工作的平民在那里围坐聊天。

②民房(Hovel):平民居住之地,有多种建筑样式,但每间最多容纳8人。民房建好后平民会自动入住,休息后出去工作。

③教堂(Church):平民作弥撒的地方,它消耗一定的蜡烛,每做一定弥撒都会提升一定的声望。

④露天剧场(Fairground):为平民表演的露天舞台,使用时临时搭建,过后拆除。露天表演可提升玩家声望值。

⑤音乐家公会(Musicians Guild):培养歌手和小丑等艺人的地方,艺人会在领主的宴会上演出。

⑥竞技场(Jousting Arena):马上枪术比赛是大众喜闻乐见的表演形式,可提升玩家的声望和荣誉值,它在赛季临时搭建,过后拆除。

⑦修道院(Monastery):僧侣们创作宗教书籍的地方,写好的书籍送往图书馆收藏,可提升荣誉值,修道院还能培养出战僧和武僧。

第六篇:军事设施

①工兵营(Engineer):训练技师的地方,技师应用于攻城营地和消防。

②兵营(Barrack):在军械库存储武器和防具之后,平民可通过兵营训练成为相应的各种士兵。

③佣兵所(Mercenary Post):除了在兵营招募士兵,还可通过佣兵所来雇佣士兵,不必消耗武器和平民,但相对兵营训练的士兵昂贵

④马厩(Stables):领主和骑士都可骑马作战,为此要建造马厩来饲养战马。

⑤攻城营地(Siege Camp):战争中非常重要的建筑,不必建在所辖的领地内,可以灵活修造在敌人的城堡附近,制造各种攻城器械。

攻防器械简介:

火盆(Brazier):附近的弓箭手用它点燃箭头,增强箭支杀伤力。

活动掩体(Mantlet):保护步兵和弩车的小型掩体,要破坏它需较长时间。

挡板(Cat):拥有巨大木板的活动车,用来抵挡敌人火力,保护步兵行进。

杀人坑(Killing Pit):较大的陷阱,只有一定数量的敌兵才能触发机关。

陷阱(Man Trap):较小的陷阱,单个士兵可触发。

护城河(Moat):对步兵有很好的防御作用,但造价高昂。

沥青沟(Pitch Ditch):将采集的沥青灌注在沟渠里面,等敌人进攻用火箭引燃。

油炉(Oil Smelter):将沥青在锅中煮沸,等敌人攻城时倾泻。

城墙石篮/城墙滚石车(Rock Basket/ Stone Tipper):将装有石块的篮子或翻斗安置在城墙上,等敌人攻城时将石块砸下去。

滚木(Rolling Logs):实用的防御设施,放在城墙上面,等敌人攻城时将它们仍下去。

隧道(Tunnel Entrance):远距离攻城可派技师挖掘地道,士兵通过地道潜入城内。

战犬笼(War Hounds):饲养战犬的铁笼,人类接近时自动嘶咬攻击,战犬是不分敌我的。

塔楼弩箭车(Ballista):将巨大的木桩弹射出去,对付敌人的攻城器械和重甲兵很有效。

高塔投石机(Mangonel):超强破坏的投石器械,射程远但缺乏精确度。

投石车(Catapult):破坏力强,精准度高,可远程摧毁敌人的城墙。

投石机(Trebuchet):和投石车结构相似,射程最远,精度最差,一旦使用便不能移动。

破城锤(Battering Ram):沉重并具有冲击力,用来撞破敌人的城门。

弩车(Fire Ballista):对敌群造成巨大伤害,或烧毁敌人的木制建筑。

燃烧车(Burning Cart):放有沥青和干草的小车,点燃后丢出去造成敌人伤亡。

攻城塔(Siege Towers):顶部可派驻弓箭手射火箭杀敌,接近城墙时会放下踏板。

兵种简介:

领主(Lord):城堡的主人,也是勇敢的战士,受伤可在药剂屋疗伤,普通兵种是不能疗伤的。

骑士(Knight):战斗力强悍,视野远,可骑马作战,造价高昂。

剑士(Swordsman):具有很强的防护能力,杀伤强大,移速慢,攻防兼具的兵种。

弓箭手(Archer):行动速度最快的兵种,可用匕首近战,防御较差,适合守城和远攻。

弩兵(Crossbowman):比弓箭手的移速和射箭的速度都较慢,杀伤力较强。

民兵(Armed Peasant):用草叉武装起来的平民,造价低廉,防御和杀伤力较弱。

钉锤兵(Maceman):移动速度快,有一定防御力,适合冲锋。

枪兵(Pikeman):身穿重型铠甲,移速慢,适合防御。

矛兵(Spearman):移速快,造价低廉,适用于城墙的巡逻防守,看到攻城梯会自动打掉。

刺客(Assassin):适合潜行和暗杀,兵营

表5:兵种价格一览

兵种	消耗金币	消耗荣誉
领主	—	—
骑士	100	25
剑士	40	8
弓箭手	12	2
弩兵	20	2
民兵	5	—
钉锤兵	20	1
枪兵	20	2
矛兵	8	—
刺客	60	200
投斧手	100	—
狂战士	80	—
弓骑兵	60	2
轻骑兵	40	2
歹徒	60	—
皮克特舟战士	40	—
盗贼	10	50
武僧	25	1
武僧	1	10
技师	30	—
消防员	4	—

不能生产，雇佣他们需要花大价钱。

投斧手(Axe Thrower)：适合近战的兵种，投掷的斧头具有很强的威力。

弓骑兵(Horse Archer)：机动灵活的骑兵，马背上的弓箭手射程较远。

轻骑兵(Light Cavalry)：装备长矛的骑兵，移速快杀伤力强，适合摧毁攻城器械或践踏弓弩部队。

歹徒(Outlaw)：适合偷袭和隐秘行动，能投掷标枪，近战则使用短剑。

皮克特舟战士(Pictish Boat Warrior)：身负小型船只，通常在河流封锁的区域进行侦察或偷袭。

盗贼(Thief)：能伪装成平民的窃贼，行动敏捷，能从金库中窃取金币，携带匕首有近战能力。

战僧(Fighting Monk)：身着轻装，战斗力不容轻视。

武僧(Warrior Monk)：身着铠甲并装备剑盾，他们的价格低廉，但消耗较多的荣誉值。

技师(Engineer)：由技师营训练出来，制造投石车、攻城塔等攻城器械。

消防员(Ladderman)：从事救火工作的兵种，价格低廉。



第七篇：荣誉声望

荣誉值和声望值是最重要的两项属性，前者决定领主的权力和地位，越高的荣誉便能购买越多的领地，修建更多的建筑，招募更多的士兵。声望值是平民的满意度，可作为平民生活的情绪指标，最高为100，这时平民安居乐业，歌舞升平。如果声望值下降，平民便会效率低下，犯罪率增加，低于50的话他们可能丢掉工作离乡背井，城堡内一片萧条。提升荣誉和声望是游戏的两大目标，是经营方略的重要参照指标。

提升荣誉的途径

①食物：谷仓和领主厨房中存储的食物种类会影响到荣誉值，谷仓的食物种类齐全，每种至少拥有1单位的储量，荣誉每月+1。谷仓给平民的食物配额双倍，相应获得的荣誉值也会翻倍。

②宴会：领主厨房的食物种类和参加宴会宾客的数量会影响到荣誉值，比如存有3种食物，举行5位宾客参加的宴会可得到70点的荣誉值；而存有4种食物，举行9位宾客的宴会可得到154点荣誉值(宾客的数量是由要塞的大小决定的)。在音乐家公会招募小丑和歌手，他们在宴会上表演节目，可获得额外的荣誉值。

③舞会：建造女子寝宫可使领主完婚。织布工将羊毛纺成布匹，制作衣服送到领主厨房，当领主妻子拥有4种衣服就可举行舞会，每场舞增加200点荣誉值。

④宗教：修道院里的僧侣创作宗教书藉，写成一本书可增加6点荣誉值。

⑤雕像：城中的每座雕像每月可增加2点荣誉值，雕像每座要消耗250金币，建造的数量没有限制。

⑥巡查：领主到某些场地巡察也可提升荣誉值，领主可能参加教堂的弥撒，一次可获得150点荣誉；领主视察法院的审判工作，一次可获得20点荣誉值；领主到女子寝宫每次可增加1点荣誉值。

提升声望的途径

表6：操作快捷键位

键位	作用
+或-	调整游戏速度
P	暂停
S、W、A、D	卷屏
空格键	俯视放大
R、F或鼠标滑轮	放大/缩小
Q、E	旋转地图
Tab	显示隐藏控制界面
Z、X、C	选取单/双/三重墙
V	选取木墙
H	屏幕以民房为中心
B	兵营
G	谷仓
M	市场
N	佣兵所
O	修道院
T	金库
J	攻城器工场
.	城堡
SHIFT或L	领主
Alt或Q	截图
Ctrl+Alt+1-9	快速切换标识位置
Ctrl+0-9	编队

①税率：调整税率会影响到声望，高税率虽然会增加收入，但会使平民满意度下降，声望也随之降低。比如每月向每位平民派送0.5个金币，每月的声望会提升8点；而每月向每位平民收取0.5个金币，则每月的声望会下降4点。

②食物配额：谷仓中的食物配额会影响到声望，提供较多的食物供平民消费可获得更多的声望，相反则降低声望，比如双倍配量每月可提升8点声望，半量的话则会降低4点。

③环境：城堡中的环境因素会影响声望，每座粪便池每月导致降低1点声望；城中每名罪犯每月导致降低1点声望。在城堡中建造酒馆，淡色啤酒消费越高会得到越多的声望，但要考虑到工人饮用过多的酒会影响到工作效率。城堡中拥有竞技场的话，每场比赛可增加8点声望。露天舞台每间隔3或6个月进行一次演出，每场演出会增加5点声望。

④弥撒：提供足够的蜡烛，使教堂举行宗教仪式，不同规模的弥撒会得到不同效果。如每次简单弥撒可提升2点声望，大型弥撒可提升8点

第二卷：和平之书



农夫将收获的苹果送往谷仓　　村庄里失火了，赶快造几口水井救急吧

1、重建灯塔

胜利条件：重建灯塔；获得30单位苹果。

失败条件：领主死亡。

攻关流程：简单的一关，先在城堡里建座谷仓，在周围建苹果园，收获的苹果送往谷仓储存。在外面的森林建锯木场，不久便会有木材送往仓库，僧侣开始运输木材在崖边修建灯塔，以防止商船触礁，在修建灯塔的同时再建几座锯木场和果园，灯塔修完海中会出现商船经过这里。

2、成为骑士

胜利条件：获得50点荣誉值；收获10单位猪肉；收获10单位蔬菜。

失败条件：领主死亡。

攻关流程：收获猪肉和蔬菜需建造一座领主厨房，然后建造养猪场和菜园，生产出来的猪肉和蔬菜送往领主厨房举行宴会使用，与此同时继续建果园和猎人小屋来丰富平民的食物。本关提升荣誉的途径有两种：增加谷仓和厨房的食物种类，增加谷仓的食物配额。

3、森林大火

胜利条件：重建被毁的要塞。

失败条件：领主死亡；时间超过68个月。

攻关流程：主角获得骑士爵位后得到一块新的领地Horbury，它的要塞毁坏不能使用，要尽快地修复它，首先要解决的是石材问题。先在领地Slaughterford的石堆上建采石场，再在旁边修建牛运站和马车棚，将采集的石料用马车送往领地Horbury的仓库。与此同时在两块领地建造果园和猎人小屋供给食物，并在两座领地各处修建水井，不久这里会发生大火，水井工人会端着水盆到处灭火。当石头被送往Horbury的仓库后，僧侣自动运输石头修复要塞，完成后，一场大火会将领地Horbury的所有建筑烧毁。



大批的强盗由河对岸进攻，派弓箭手跑上塔楼防御

4、强盗与饿狼

胜利条件：招募20名弓箭手；清除所有狼群。

失败条件：领主死亡。

攻关流程：任务开始拥有5名弓箭手和10矛兵，将弓箭手全部派到要塞的塔楼上，领主和矛兵站到桥头附近，不久会有近20名的强盗过桥袭击。将强盗击退后发展两座领地的经济，同时修建果园和猎人小屋，在石堆和森林建采石场和锯木场，用马车将采集到的石头和木材送往Horbury的仓库。用谷仓和领主厨房来提升荣誉和声望，稍后建军械库、弓弩工场、枪矛工场和兵营，招募矛兵和弓箭手各20名，留下一半和领主防守城堡，余下的前往森林清扫狼群完成任务。

5、十字军城堡

胜利条件：坚守威廉的城堡24个月。

失败条件：领主死亡；谷仓的食物吃光。

攻关流程：与主角领地相邻的是好友威廉的领地，在威廉外出时，他的城堡发生严重的饥荒，为此要往那里运输足够的食物。在领地的要塞附近建马车棚，将两块领地谷仓中的苹果和肉送往威廉的城堡，同时降低自已领地的食物配额，声望也会随之下降，不过可以通过降低税率，给酒馆提供淡色啤酒等方式来维持一定的声望值。

6、沼泽村庄

胜利条件：领地中没有粪便和老鼠。

失败条件：领主死亡；时间超过24个月。

攻关流程：新领地boorswell有一片建在沼泽里的村庄，那里环境糟糕，粪便横流、老鼠成灾，要好好治理。首先由原来的领地往沼泽运送苹果等食物，解决吃饭问题。然后将仓库里的石头卖掉一部分，用所有金币购买木材，在沼泽村庄里修建粪便池和猎鹰亭，这里的环境得到清洁，领地boorswell声望开始回升。稍后领地Horbury也会出现污染问现，同样建造粪便池和猎鹰亭来清理。与此同时原领地仍要招募弓手和矛兵，抵御桥东不断出现骚扰的强盗。

7.强盗巢穴
胜利条件:摧毁强盗营地。
失败条件:领主死亡。
攻关流程:开始会得到威廉援助的5名剑士,这时要招募更多的弓箭手来进攻山顶的强盗营地。首先要提升声望,多建几处果园和猎人小屋,将食物配给设为双倍,同时在森林多建锯木场提高木材的产量。用弓弩工场和枪矛工场生产木弓和长矛,用兵营招募弓箭手和长矛兵各30名,这时可以朝山上进攻了。找到山谷口看到大群的强盗兵驻守,用弓箭手远远地清掉,再派他们沿山道跑上去清除木墙上的弩兵,然后长矛兵拆掉围墙冲进去,摧毁强盗营地。

8.皇家骑士
胜利条件:获得300点荣誉。
失败条件:领主死亡;时间超过72个月。
攻关流程:国王要根据各位领主的能力来封爵,本关主角要帮助威廉达成国王的要求。提升荣誉值的方法很多,建议使用谷仓的食物种类和领主宴会来提升荣誉值。先建一座市场,将仓库中不需要的货物卖掉,购进短缺的石头和木材。建造领主厨房,然后建养猪场、蔬菜园和鱼塘来丰富宴会食物的种类,在城外种植葡萄酿成酒送往领主厨房。谷仓的食物也需增加,修建几座猎人小屋、乳牛场,还有小麦农场和苹果园,稍后是磨坊和面包房。食物丰富后将平民的食物配给设为双倍,每月能有6点荣誉值,要塞中举行的宴会每场可得到70~100荣誉值,6年的时间很容易达成条件。


粪便和鼠灾会影响到平民的生活,抓紧进行治理吧


声望低于50的话,平民会丢掉工作离开家园

9.生产比赛
胜利条件:生产100支长剑。
失败条件:领主死亡;Edwin生产出100支长剑。
攻关流程:本关是要和Edwin展开生产比赛,看谁先造出100支长剑。造剑需要铁锭,在新领地Whitle和Wintertop的山上各有一处铁矿,在那里各建2座铁矿场和2个牛运站,然后在山下的村庄里建民房增加工人数量,利用马车棚将采集提炼的铁锭送往主城仓库。在Wintertop村庄食物并不充足,修建几处果园并将主城的食物送过去补充。在主城这边将多余的货物卖掉,购进石头和木材,把暂时没用的建筑拆掉,大量修建铁匠工场,不久长剑顺利生产出来,这时Edwin会在别处购得25支长剑,不过只要修建够多的铁矿场和铁匠工场,超过他不是很难。

10.叛国者的袭击
胜利条件:击败Edwin。
失败条件:领主死亡;Grey爵士死亡。
攻关流程:Edwin率军攻打Grey的领地,主角要抵御Edwin并抓捕他。任务开始大量招募弓箭手和枪矛兵,派他们到Grey的城堡防守,弓箭手站到塔楼上防守,矛兵则在城墙上巡逻,遇到攻城梯会自动打掉。敌人实力强大,不要试图主动攻击,利用地势防守来瓦解敌人的力量。击退几波攻击的敌兵,敌人的火力渐衰,Edwin手到擒来。

11.再现繁荣
胜利条件:人口达到80人;获得100点荣誉。
失败条件:领主死亡;时间超过14个月。
攻关流程:占据Edwin的城堡后开始治理工作,首要任务是将声望提升到50以上,才能控制人口的流失。将谷仓的食物配额调整为双倍,不足的食物从以前的领地Whitle和Slaughterford调配。调整金库的税率为大馈赠,将城内用不到的锯木场、弓弩工场、枪矛工场拆掉,腾出土地修建果园和猎人小屋,缓减食物不足。将锯木场建到城堡外树林处,在城中修建粪便池和猎鹰亭来清洁环境。等资源充盈再在城里建造岗亭、法院、刽子手公会和刑具,司法机构运转会降底犯罪率,人口很快得到提升。


建造鱼塘和葡萄酒厂,为领主的宴会提供食材　先上手为强,在敌人正式进攻前先摧毁攻城营地


用投石车摧毁城墙,弓箭手跑到塔楼上清理城里的小兵

12.国王盛宴
胜利条件:获得500点荣誉;获得70鳗鱼、70鸭肉、70猪肉、70蔬菜和70葡萄酒。
失败条件:领主死亡;时间超过60个月。
攻关流程:本关要准备国王宴会的食材,时间很紧,为此要协调三块领地的力量。要完成厨房原料的定额需要大量的土地,首先将三块领地多余的建筑全部拆掉,工场、军械库和兵营都没有用了,只留下民房、猎人小屋和少量的果园,能维持生计就行了。主城的面积较大,全部修建葡萄园和葡萄酒厂,利用缝隙的空间建较小的养猪场。其它两处领地分别修建蔬菜园和鱼塘,这样4种食物就能全面展开生产了。荣誉值方面,可使用市场购买多样的食物,来满足平民的需求,每月可提升6点荣誉值。在主城附近修建一处竞技场,每场比赛也可获得20点的荣誉值。

第三卷:战争之书

1.搜索国王
胜利条件:突破重围到达海边的小船处。
失败条件:领主死亡。
攻关流程:简单的一关,派William和Matthew两人沿山坡跑下去,进围墙杀掉10多名长矛兵,两人都是BOSS级的大人物,小兵对他们毫发无伤,片刻便能结束战斗。

2.第一指令
胜利条件:重建被毁的桥梁;制造15件衣服;消灭所有敌人。
失败条件:领主死亡。
攻关流程:分为修桥和制作衣服两个小任务。在开始建谷仓、锯木场,等木材充盈建采石场和牛运站,仓库里存有石头时会有僧侣自动搬运修复河上的桥梁,桥梁修好后有一队剑士和僧兵过来。接下来的任务是给弗兰德人制作衣服,他们处于苦寒之地,急需御寒。在要塞边造几座民房提升平民数量,在猎人小屋和果园补充食物,在仓库附近建羊场和织布工场,开始用羊毛制作衣服。将衣服任务完成会触发一段剧情,接下来要抵御Olaf部队的袭击。将无用的采石场和牛运站拆掉,在仓库附近建造兵营、军械库和矛枪工场,建市场将多余的衣服卖掉,招募大量的长矛兵,敌人会分几波袭击,最后将对岸过来的一群投斧手杀掉完成任务。

3.营救Edwin
胜利条件:解救Edwin
失败条件:全军覆没。
攻关流程:这一关是攻城战,Edwin被关在敌营的要塞屋顶。在开始不用管盟军的进攻,他们会解决掉城外的一部分兵力,但最终攻击以失败告终。先派民兵上前将围墙拆掉,弓箭手上前清理弓箭手。前面的城墙高大而且坚固,派一队长矛兵上前吸引上面的火力,弓箭手在后面清理城墙上的士兵,派梯子兵爬上前架梯子,长矛兵爬上墙解决掉上面的弓箭手,弓箭手随后上去爬塔楼,几名矛兵在下面保护,不久院落里的士兵全部被射杀。最后移到要塞附近清理,攻上要塞救出Edwin完成任务。

4.边陲的Bull
胜利条件:拯救圣地;摧毁强盗营地;拯救Grey爵士;杀死Bull。
失败条件:领主死亡;Grey爵士死亡。
攻关流程:任务开始安排一下生产,用荣誉值购买附近的领地Jowertop,在那生产食物。在主城建仓库、采石场、牛运站和锯木场,猎人小屋、苹果园,领主厨房和养猪场也是不可少的,再造民房和粪便池。最后再造军械库、弓弩工场和枪矛工场和兵营,开始招募大量的长矛兵和弓箭手。与此同时派领主前往地图一角的山道救援被狼群围袭的僧兵。途中的狼群不是领主的对手,将僧侣解救回领地完成拯救圣地的任务。士兵增多后开始防御布署,在城堡附近建塔楼和城墙,弓箭手上去防守,进攻的强盗被消灭掉,等兵力充实开始考虑进攻,派




经常举办竞技表演可以提升声望值　　农夫们将高级的食材送往领主厨房

60~70 左右的兵力赶往 Grey 的城堡，将 Bull 的攻城营地摧毁，解决了 Grey 城堡的危机。这时所有部队迅速回防主城，弓箭手上城墙，长矛兵看到敌人的攻城营地立刻出去毁掉，然后主力出城朝敌人的城堡进攻，建攻城营地造投石车将敌城夷为平地。

5、重返修道院
胜利条件：击败 Olaf；重建修道院；地图上的敌人全歼。
失败条件：领主死亡。
攻关流程：任务开始派领主和长矛兵冲上去摧毁掉 4 台弩车，然后撤退并用弓箭手杀掉追来的投斧手，休整后向敌营进攻。敌人城堡有 3 道围墙，每道围墙都派驻投斧手和弩车，先用弓箭手射杀墙上的投斧手，用投石车靠近摧毁里面的弩车，如此慢慢攻到最后一重围墙，将里面的敌兵杀掉后 Olaf 会从小道逃离。

接着安排生产和矿石的采集，河对岸的山坡上会走来僧侣搬石头修建修道院，在河岸建塔楼保护僧侣们的安全，同时在城堡周围修建城墙和塔楼，并招募士兵派驻进去防守。不时会有小股的攻城敌兵进行骚扰，长矛兵用来摧毁敌人的营地和投石车，坚持到僧侣修建完修道院，任务完成。

6、Olaf 的末日
胜利目标：杀死 Olaf；杀死 Edwin；控制一定数量的领地；防守城堡并杀掉地图上所有的敌人。
失败条件：领主死亡。
攻关流程：任务开始立即建谷仓、果园和锯木场，再建采石场和牛运站，稍后建小麦农场、磨房和面包房，声望和荣誉提升后增加平民人数，在城堡附近造塔楼，弓手爬上去驻守，不久会有小股敌人进攻，在进攻的间隙修建城墙将城堡围起来。仓库里的资源充足后建军械库、弓弩工场和兵营，征集兵力往 Olaf 的领地进发，用弓箭手清理外围的小兵，用投石车将城墙打开缺口冲进去，弓箭手跑到兵营屋顶射杀要塞上的 Olaf，接下来抢占城堡附近的小村庄，一小队就能够占领它们，控制 6 块领地便完成条件。

接下来要攻击 Edwin 的城堡，建议多生产一些弩兵，用投石车清理滚木，矛兵抢占碉堡和塔楼，弓箭手进入碉堡清理城内的小兵，最后派领主和矛兵一起到要塞杀 Edwin。在杀 Edwin 之前，将主城所有兵力转移到此，因为后面要防守这里。占领城堡后用有限的石头修复城墙，弓箭手和弩兵上城墙，墙上建滚木和火盆，城外修陷阱和沥青沟，不久会陆续有 4 队骑士进攻，打退他们后进行决战，派投石车出去将攻城营地摧毁，后面的敌人就好对付多了。本关结束后会有分歧点，玩家可选择国王或 Barcla 阵营进行战斗。

7A、Abbey 保卫战（光明）
胜利条件：消灭地图上所有的敌人。
失败条件：领主死亡。
攻关流程：艰难的防守关卡，在任务开始花 100 荣誉购买领地 Quincetown，建锯木场和马车棚，往主城运送木材和沥青。主城建果园和猎人小屋，等木材送到建采石场和铁矿场，稍后建军械库、兵营、弓弩工场，招募弓箭手增强城堡的防御，长矛兵则在城墙往复巡逻，击退几次进攻后开始建铁匠工场和盔甲工场招募剑士。建圆塔和投石机，用来抵御最后的决战进攻，派一队剑士出城破坏敌人的攻城器械，留一队在要塞保护领主。

7B、Abbey 侵攻战（黑暗）
胜利条件：杀死 Seren 小姐。



失败条件：领主死亡。
攻关流程：本关地图和第 7A 关相同，这回换作攻城。在开始要对付城里跑出的骑兵，派一队小兵跑上去堵住那队骑兵，将他们往城墙左侧引过去，引吸火箭点燃地上的沥青，城墙上还会放滚木下来，这伙骑兵会死伤大半，然后派弓箭手和枪手上前将之剿杀。梯子兵到城墙放梯子，剑士小队和长矛兵一起冲进城堡杀 Seren 小姐。

8A、Hawks 的巢穴（光明）
胜利条件：解救 William 爵士并护送他返回城堡；杀死 Hugo Blanc 和 Montparnasse 公爵；杀死 Beaufort 领主。
失败条件：领主死亡；William 爵士死亡。
攻关流程：任务开始派领主和剑士往 William 的城寨救援，小队要避敌锋芒冲到城塞里与爵士的部队会合，然后一起抵御敌人的进攻，稍后再倾巢而出突出重围。与此同时主城进行基础建设，建采石场、伐木场、牛运站、苹果园和猎人小屋等，其它领地运输沥青，等 William 回到主城后开始着手占领地图上的另外几座城堡，先打相邻的 Montparnasse 城堡，很简单，用投石车砸毁城墙，或建圆塔和弩车来清小兵和领主，最后变成一座空城。另一处是 Hugo Blanc 的攻城营，在附近也建一座攻城营，用投石车或弩车慢慢清理。再占领附近的几座小村庄，往北攻打 Hugo Blanc 的城堡，用远程的投石机拆掉城墙再攻进去，小心几座圆塔上都有弩车。


用投石车摧毁敌人城堡的围墙

最后打 Hawks 城堡，先抵御敌人的两轮疯狂进攻，在城外多造投石车和弩车，最好是造高塔投石机，用石头雨摧毁敌人的攻城营队，在敌人兵力瓦解后再隔河用投石机慢慢捣毁 Hawk 的城堡过关。

8B、背叛（黑暗）
胜利条件：占领领地 Upwey，杀死 William 爵士。
失败条件：领主死亡。
攻关流程：艰难的防守关，笔者认为是游戏中最难的一场战役。任务开始城堡实力还很薄弱，敌人会从领地 Scarcliffe 的方向进攻，因此在开始要尽快地采集木材和石头，尽可能多地建锯木场，再用市场卖出木材换取金币，购买石头来修筑城墙和塔楼。城里还会爆发瘟疫，要建药剂屋缓解声望的下降压力。城墙修造滚木和火盆，弓箭手派驻城墙，长矛兵不断巡逻。

敌人攻城开始，我军严阵以待


用准确度高的火弩车来清理城墙上的弓箭手

敌人出现后会往河对岸的领地 Wintertop 行进，可在河边建塔楼和投石机，将攻城营地和聚集的敌兵消灭，然后修城墙将敌人的道路隔断，派士兵占领领地 Wintertop，建造采矿场往主城供应铁锭，这样就可以招募剑士和骑士了。

修造攻城营地造弩车和投石车，配合剑士和骑士往前夺取沼泽地中的小岛 Upwey，不久 Bull 的部队赶到并攻城，协助他消灭城外出现的敌军，然后往城前建攻城营地，用投石车和弩车慢慢摧毁城墙和塔楼，消灭士兵进而夺取要塞。

9A、Barclay 领主的城堡（光明）
胜利条件：杀死 Barclay 领主。
失败条件：领主死亡。
攻关流程：这一关不能造兵，节约攻城器械的使用。任务开始用一台投石机毁掉河对岸的 4 座塔楼，派小兵到山道上清陷阱，投石机和弩车开路清滚木，再摧毁右边的高塔。进院子派剑士跑到塔楼上毁掉弩车，然后移来另一台投石机，摧毁要塞两侧的高塔和弩车。这时派部队占领城门放国王的军队进来，两股部队合二为一进行总攻，所有剑士冲到要塞屋顶杀掉 Barclay 过关。

9B：俘虏国王（黑暗）
胜利条件：主角杀死国王。
失败条件：其他的领主杀死国王。
攻关流程：本关不宜急进，尽量让其他的领主牵制敌人的火力，让他们送死并清陷阱。在开始全部往山坡行进，途中用投石车清理滚木，在城门前派小兵探出陷阱和沥青沟，用投石车破开城墙进入。遇到盟军不用急着冲进去，让他们牵制主力，遇到大片的敌兵将燃烧车丢出去。进入第三层院落后再全力冲上要塞，在屋顶杀掉老国王，其他的领主于是俯首称臣。■

地球帝国II 关卡地图攻略

完全兵种/建筑资料大辞典

文/风梦秋

第一章：朝鲜的统一

公元前2333年：晨曦之地（Land of the Morning Calm）

在没有被历史记载的年代，朝鲜半岛上散落着许多游牧部落，他们时常受外族侵扰。一个叫 Tangun Wanggom 的人建立了古朝鲜王国（Chosun），他将带领人民走向独立和统一。

沿河前进，消灭强盗，建立城镇中心，这里就是王国的首都平壤（Asadal）。采集资源（右下角画中画左边显示各项资源数目，鼠标移到那里指针会变成数字，代表闲置的村民，点击各项资源就可以直接分配他们去采集，按 Tab 切换到管理界面还可以具体分配村民到各个资源点），消灭小股强盗，抓紧训练部队，准备建造神殿、兵营、大学和工场。

其间，邻近的坤山（Kunsan）部落酋长来访，提出想在十月之前（月份显示在资源数目上方）得到 400 的食物过冬，这样双方就能结成联盟。注意保护好他。有足够食物后（还要多加 100 多的税）进入外交界面，点资源，选择坤山村庄（Kunsan Vallage），在第一项食物处点击，之后送出。坤山人礼尚往来，再次进入外交选项，坤山（Kunsan）一列的第一个图标变成了合同的样子，进入点资源标签，可看到他们提供了 300 石头和 300 金，接受后，双方结盟。

接下来的任务是马上协防坤山（Kunsan）的村庄，特别要保住神殿（这样等会有一些牧师加入我方）。之后训练更多部队反攻，目标是摧毁强盗的城镇中心。注意地图分成几块，在中立地区建造城镇中心就可以控制那里，摧毁敌方城镇中心，建造己方的，或让步兵直接占领，就可以把该地区夺过来（有时候某些地区还需要建造堡垒才能夺取，点击该地区的空地就会看到条件），这样人口上限就能提高，取得优势。还要注意让部队升级（选择某种部队，有个军衔图标），让牧师招降对方部队（牧师多的时候，招降速度很快，另外这样还可以得到超出人口上限的部队）。



公元前约900年：古代朝鲜（Ancient Chosun）



朝鲜迅速繁荣，人口增长。当边界延伸至未知的地域时，开始接触到其他的部落。必须通过外交或军事手段，与他们联合起来。

发展，迅速控制旁边的中立土地。派出三个探子，发现西边的周（Chou），北边的商（Shang）和东边的东胡（Donghu）。根据描述，周（Chou）的人民勤劳正直，一个合适的价钱可以使他们成为很好的商业伙伴。商（Shang）的领土广阔，一个大方的给予就能使他们成为盟友。而东胡（Donghu）人则阴险好斗，不过他们害怕强大的商（Shang），也许可以被收买。我们的目标就是与他们结盟或者用武力征服。征服东胡（Donghu）后，商（Shang）会主动无条件提出结盟。之后跟周（Chou）讨价还价后，对方也会以付出一定物资为条件，与我方结成同盟。



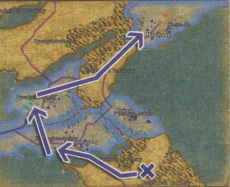
公元前311-279年：燕国来袭（The Yen）

朝鲜缓慢而稳定地发展壮大，引起了周边国家的注意。现在要面对强大的燕国（Yen）的进攻，不得不策略性地撤退。



首先得守住位于前线、靠近西北角的仁川(Inchon)，直到十个难民撤到西南角的光州(Kwangju)。抓紧在后方采集资源，前面可建堡垒协助防守。之后需要坚守东边的大田(Taejon)七分钟。另一个任务是在东南角的蔚山(Ulsan)立足。另有两个支线任务，一是让十五个村民撤到东南角的釜山(Pusan)，一是攻击敌人的补给线——摧毁釜山(Pusan)北面的一个仓库。蔚山(Ulsan)角落有敌人的堡垒和城镇中心，不久会有一小队援军从南面到达，可以派他们夺取。之后还有一个支线任务，在江畔建立两座堡垒。在前线方面，坚守大田(Taejon)七分钟后要后撤，保住大田(Taejon)、光州(Kwangju)和蔚山(Ulsan)江西面地区的市场，让十队补给队撤往江东。可尽快摧毁桥梁(按住 Alt 来强行攻击)阻止敌人。之后防守釜山(Pusan)数分钟即可。

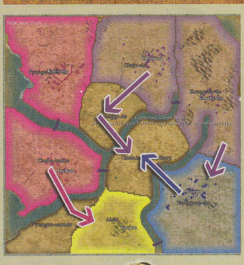
公元前 82 年－公元 313 年:起义爆发(Overthrow)



燕国(Yen)崩溃了，但是另一个强国汉(Han)取代了他们的地位。在汉自身衰落的时候，朝鲜在悄悄组织着力量，最终的决战指日可待。

本关的任务是找个隐秘的地方训练部队，不能让任何军事单位或建筑被对方发现，必须在敌人侦察兵回去报告前将其消灭。同时要发展经济，给几股势力缴纳税金，否则他们就会动武。三股势力会不时提出对食物、木材和金子的要求，每次数目都会增加，不过间隔时间也会延长些，只要有足够的人采集资源应付起来就轻而易举。尽快在东南角培植力量，注意要有足够的骑射兵来追杀可能遭遇的巡逻队。最后依次摧毁各势力的堡垒和军事设施即可。注意，跟一方交战时，只要继续满足其它方的需求，他们就不会插手。

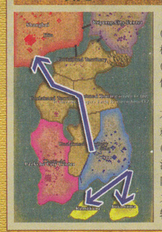
公元 356-562 年:三国争霸(The Three Kingdoms)



百济(Paekche)、新罗(Silla)和高句丽(Koguryo)三分天下，新罗(Silla)王国打算从两个邻居处各夺取一块土地，打破平衡。但缺乏锡和铁资源，只能通过外交或武力从加耶国(Kaya)处获得。

没有锡和铁根本无法发展军事，尽快向加耶国(Kaya)提出结盟，他们会提出食物、木材、石头和黄金各 500 的条件。结成联盟后可派商队前往加耶国(Kaya)的市场获取锡和铁，注意不要让村民接近加耶的任何资源点，否则就会导致双方反目成仇。累计获得 1000 锡和 500 铁以后，就可以取得加耶国(Kaya)的信任，随意开采他们的资源。另一方面，一开始就要占领西北边的中立土地，取得锡和铁后尽快发展部队。夺取百济(Paekche)位于西北角的平安北道(Pyonganbuk-do)和西边的全罗北道(Cholla-bukto)两块土地之一，以及高句丽(Koguryo)位于东北角的江原道(Kangwon-do)和北边的济州道(Cheju-do)两块土地之一就能完成任务。

公元 634-647 年:盟友反目(Unlikely Allies)



三国争霸的局面在继续，这时，高句丽(Koguryo)与邻国的联盟破裂了。新罗(Silla)打算趁机取而代之，成为强大邻国的新盟友。但高句丽(Koguryo)控制着新罗(Silla)与邻国之间的土地，而倭寇在海上肆虐，要派出信使并不容易。

开始要派一个间谍到达邻国的城镇中心，只要不故意去接近哨塔就好。拖得久了，百济(Paekche)就会试图跟邻国结盟，但他们更愿意选择新罗(Silla)，之间会等待二十分钟。间谍到达后，他们会派出一个使者，要护送这个使者回来就得派出大部队了。之后使者提出让新罗(Silla)证明他们的实力——摧毁南边岛屿上倭寇的所有堡垒。不需要运输部队，舰队可以直接攻击达到。

公元 668 年:尔虞我诈(Deception)



获得邻国援助后，新罗(Silla)对两个对手有了压倒性的优势，但他们并不相信这个强邻会拱手让出占领的土地。

不能让邻国军队同时占有西北角高句丽(Koguryo)的首府所在咸镜南道(Hamgyong-bukto)地区以及西边百济(Paekche)首府所在平安北道(Pyonganbuk-do)地区，至少要抢占一个。西北角离得太远可以放弃。一边占领北边的中立地区，准备迎击，一边往西进军。注意，这里有一个叫做 Wonhyo 的牧师，把他转化过来，西南角这一小块地区就都会归降我方。之后夺取北边的地区。两个首府地区都被占领后，邻国就会成为我方的对手。之前可摧毁西边和东边两座桥梁，建些防御设施，派少量部队盯着，这样敌人会集中从中间进攻。

公元 676 年:朝鲜联盟(Korea United)



本关的目标是摧毁对方的大本营(它位于西北角的城镇中心)，或者控制十个地区。还有两条支线，一是摧毁敌方的码头阻止海上的骚扰，二是夺取敌方一所大学以取得火药的技术，这样才能升级到第七个时期。对方已经有火炮，形势逼人，得抓紧。先攻下东南角那块区域，就可专心应付北面的攻击。

第二章:德国的崛起

公元 1220-1280 年:十字军出征(Crusade in Prussia)

十二世纪末，第三次十字军东征时期，条顿骑士团(The Teutonic Order)在巴勒斯坦建立。十三世纪，他们被召回欧洲，神圣罗马帝国派他们去劝化“东部的野蛮人”，这样就可以把波兰的土地也纳入帝国。

十字军有转化敌人的能力，要好好利用。过桥来到荆棘(Thorn)地区，摧毁这里的神殿，建造自己的城镇中心、堡垒、兵营和神殿。转化五个利福尼亚人(黄色势力)就可以与他们结盟。每次完成目标会有一些村民带着食物等资源各 50 前来。在东北角会发现野蛮人的堡垒，杀过去时他们的首领会逃进堡垒，摧毁它，野蛮人就会投降。





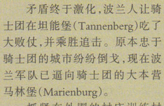
公元 1263–1410 年:汉萨联盟(The Hanseatic League)



骑士团在普鲁士取得军事上的成功后,教皇授予他们在普鲁士的谷物专营权,使他们可以跟汉萨联盟合作贸易,获取丰厚利润。但波兰一直以来不肯放弃对普鲁士领土的觊觎,这使事态变得更复杂。

三个地区不久会发生很小规模的叛乱,需要平息,完成支线任务——在三个地区都建立教堂和大学后,叛乱就不会发生,而且每次还会得到一队十字军。另外,研究经济方面的科技会获取经济方面的桂冠,也能得到两队十字军。我方没有金矿,目标是夺取西边的波美拉尼亚(Pomerania),与神圣罗马帝国建立三条贸易路线,取得黄金。开始可以建立一条海上的安全路线。这时候会有一个支线任务:建五艘战舰到神圣罗马帝国的码头附近指定地点,阻断瑞典人的贸易路线。这样瑞典人会翻脸开战,但是击沉他们一艘贸易船后,他们就会认输,提出让我方撤除封锁。两分钟内把战舰撤走,他们就会支付 1000 黄金。陆上的两条路线也很简单,不需要大规模冲突,只要一点掩护商队就能冲过去。然后只要全力打掉波美拉尼亚(Pomerania)的城镇中心,后面一队村民立刻建好我方的城镇中心,就能完成任务。

公元 1410–1466 年:兵临城下(Defending the Order)





矛盾终于激化,波兰人让骑士团在坦能堡(Tannenberg)吃了大败仗,并乘胜追击。原本忠于骑士团的城市纷纷倒戈,现在波兰军队已逼向骑士团的大本营马林堡(Marienburg)。

抓紧在外围的村庄训练村民,就能完成支线任务——在敌人攻下第一座村庄前采集各 1000 的石头、锡和铁。完成每项任务会得到 1000 黄金和一队十字军。城堡里多造投石车并且升级,城墙上各点也升级成箭塔。完成任务后把东侧两个村庄的部队撤回来,可以考虑把桥毁掉。逮着机会就让骑兵冲出去摧毁敌人的投石车。

攻城战开始不久西北的岛上会运来敌人的四门火炮,赶紧去夺过来。敌人如摧毁城墙某处,反而会更容易对付,因为从那里涌入的敌人挤成一团,成了轰击的活靶子。每波攻击结束后,西北岛上都会运来一大队援军,还带来一些资源。消灭 250 个敌人后,波兰国王亲自上阵,把他消灭,胜利就属于骑士团!

公元 1525–1526 年:宗教改革(The Reformation)



马丁·路德的宗教改革在整个神圣罗马帝国内引起震动,普鲁士也被卷入。在宗教和政治上的波动带来的一片混乱中,普鲁士王阿尔布瑞契特(Albrecht)处境艰难,他一面要维护国内的秩序,一面又得应付来自波兰等国家的威胁。他对宗教改革的接受将把普鲁士带上一条全新的道路,同时也给骑士团敲响了丧钟。

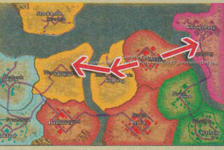
本关目标是在波兰提出的四月这一时限前把普鲁士统一。开始后,要在其他四个城市中迅速选择一个作为盟友。与提尔西特(Tilsit,黄色)结盟将得到帝国桂冠;与里克(Lyck,紫色)结盟将延长时限;与福瑞兰德(Friedland,青色)结盟将得到经济桂冠;与玛瑞温德(Marienwerder)结盟将得到军事桂冠。让阿尔布瑞契特(Albrecht)前往对方城镇中心即可结盟。

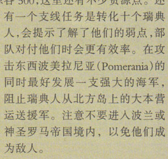
之后有个支线任务,需要保护当地的贵族几分钟,完成后会得到 500 金和一小队部队。一旦与某城市结盟,其它城市就会变成敌对势力,必须武力征服。占领他们的城镇中心后所有其他建筑就会消失,接下来又需要保护该地的贵族。注意,夺取一个城市后就不可以再失去。统一后,需要保护阿尔布瑞契特(Albrecht)前往南边波兰境内,会有小股骑士团企图刺杀他。

阿尔布瑞契特(Albrecht)建立了第一个新教国家,他在国内每个村镇设立学校,还建立了大学,推动了普鲁士的教育,播下了普鲁士转变为现代工业国家的萌芽。

公元 1640–1688 年:勃登兰堡(Brandenburg Prussia)

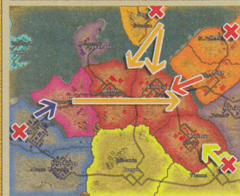
欧洲的三十年战争期间,普鲁士默默无闻。但很快,一个新的统治者将改变这个局面,他就是勃登兰堡的威廉·弗雷德里克(Frederick William),从此,勃登兰堡–普鲁士将站在欧洲舞台的中心。





本关的任务是从瑞典人手中夺回波美拉尼亚(Pomerania)。先占领东边的柯尼斯堡(Konigsburg),可获得那里的建筑、少量部队、黄金、硝石等资源各 500,这里还有不少资源点。还有一个支线任务是转化十个瑞典人,会提示了解了他们的弱点,部队对付他们时会更有效率。在攻击东西波美拉尼亚(Pomerania)的同时最好发展一支强大的海军,阻止瑞典人从北方岛上的大本营运送援军。注意不要进入波兰或神圣罗马帝国境内,以免他们成为敌人。

公元 1812–1814 年:七年战争(The Sever Years War)



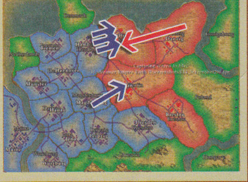
威廉·弗雷德里克(Frederick William)的儿子,弗雷德里克大帝(Frederick the Great)趁奥地利女皇玛丽亚·特蕾西亚(Maria Theresa)回国争夺父亲留下的皇位时,夺取了西里西亚,然后与英国结成了联盟。而女皇则联合了俄罗斯、瑞典和法兰西,面对众多的对手,普鲁士似乎已难逃灭亡的厄运。

本关的目标是摧毁或夺取四国的首都来迫使他们讲和。有个支线目标是派间谍到四国首都侦察,了解哪一国会先出兵,好做准备。不久,英国提出结盟,他们会不时提供资源,条件是保证我们西边的汉诺威的安全。一般来说,奥地利和法兰西一直都没什么大动静,最凶的是北边的瑞典,不时会有许多舰队运输大量部队杀来(从地图外进来的)。首先摧毁圣彼得堡(东北角靠近海边),或者等一段时间,会提示伊丽莎白沙皇去世,继任者彼得三世敬仰弗雷德里克大帝,于是俄国便主动退出了。这会刺激瑞典发动更猛的攻击,将其击退后,瑞典也会退出。剩下来的法国(往西过桥后就是巴黎)和奥地利(东南角过了边界就是首都)就很容易收拾了。

公元 1812–1814 年:抵抗拿破仑(Resisting Napoleon)

拿破仑帝国在十九世纪初的崛起,给给他的邻国们带来了灾难。他的大军横扫欧洲,但最终在入侵俄国时惨败。普鲁士终于等到了收拾拿破仑的机会。

发展经济并在角落建设基地,要有足够的兵营、马棚等保证兵力的快速补充。很快拿破仑的大军就会对我方西北边的村庄发动袭击。虽然游戏提示不要过早与敌人大部队冲突,但失败条件之一是我方任何一块土地被法国人夺走,所以只能硬拼。



敌人的部队极多,火炮密密麻麻。要注意适时后撤,利用建筑为掩护,指挥火炮轰击敌人最密集的地方,后面的兵力也要不断补充上来,特别要优先消灭敌人的步兵,因为如果大量步兵强行夺取城镇中心的话,速度非常快,根本来不及阻止。硬拼后即使没能全部消灭敌人,对方的剩余兵力也只有一点点了,后面的兵力上来解决掉敌人残余部队和从后方派来的一些援军后,他们就没有抵抗力了。夺取六个地区即可过关。



公元1863-1871年:铁血首相(Blood and Iron)



拿破仑战败后，德意志的众多王国、国家和城邦结成了松散的联盟，但难以真正联合起来。欧洲各国乐于坐观这一局面，但刚当选普鲁士首相的奥托·冯·俾斯麦(Otto Von Bismarck)却另有打算。

本关开始的目标是夺取被丹麦占领的石勒苏益格-荷尔斯泰因(Schleswig-Holstein，北面那块地区)。开始时各方相安无事，约9分钟后，丹麦和奥地利会发现俾斯麦的计划，结盟对付普鲁士。注意，我方东侧的三块本土的土地不能失去。摧毁位于东南角的城镇中心维也纳(Vienna)就能迫使奥地利讲和，他们会割让威尼帝(Venetia)，有个支线任务是用这块土地与意大利结盟(不过笔者尝试的时候却提示与意大利的外交选项已经锁定)。

夺取石勒苏益格-荷尔斯泰因(Schleswig-Holstein)后，新的目标是取得中间处两块紫色的土地，可以用武力征服，也可以夺取属于法国的阿尔萨斯-洛林(Alsace Lorraine)作为礼物来结盟。前者是非常容易的，而且直到我们动手才开战。德意志统一起来以后法国就不乐意了。可以通过夺取凡尔赛宫或杀死法国皇帝拿破仑三世来迫使他们就范，法国的部队不少，但皇帝就冲在前面，完成后一个目标相对容易。

俾斯麦的努力给许多欧洲国家带来了多年的和平。但德国的外交在俾斯麦退休后发生很大变化，并最终把欧洲卷入了两次世界大战。

第三章：美国的兴亡

公元1898年:美西战争(San Juan Hill)



西班牙人染指古巴这个富饶的岛国，古巴解放战士的努力引起了邻国美利坚的注意。美国报纸通过报道，夸大的西班牙人的暴行，调动起国民的情绪。于是，为了争夺古巴，美西战争爆发。

第一个目标是夺取制高点，位于中间处的壶山(Kettle Hill)。我军部队实在太多，没什么大问题。途中会得到一个支线任务，占领东北边的爱尔卡尼(El Caney)，可阻止西班牙人从那个方向派来援军。之后再得到另一个支线任务，派至少五个士兵到西北边的游击队据点(Guerilla Taclics)，这样古巴战士会守住那里的道路阻止敌人援军。每完成一次主要或支线任务都会得到大量援军。

夺下壶山(Kettle Hill)后，一个新的任务是夺取南面的圣胡安山(San Juan Hill)。接下来是最后的目标——圣地亚哥市。这时会得到一些射程很远的火炮，当市内堡垒等曝露在视野内以后，就可以炮轰了(侦察出来以后就可以炮轰，不需要让它保持在视野内)，夺取或摧毁城镇中心即可过关。

美国很快迫使西班牙签订了停战协议，这不仅仅保证了古巴的独立，也让大家看到美国在世界舞台上的地位。

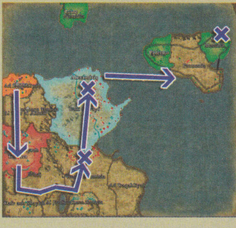
公元1918年:马斯河会战(The Meuse-Argonne Offensive)



第一次世界大战漫长而凄惨的四年过去了，西线仍然是地狱般的屠场，双方都苦不堪言。但局面终于改变，随着俄国在东线的退出，德国准备把所有力量放到法国。而美国也于此时参战了。美军的第一次主要的攻击放在比利时的马斯河-阿贡(Meuse-Argonne)地区。

开始要摧毁营地周围的五个机枪点。一个支线任务是找到被压制在树林里的一些士兵。他们就在西边树林里，与法国控制区的边界处，找到后他们会加入。摧毁机枪点后，依次要夺取北边的富孔山(Mountfaucon)村庄、东南边的洛马根(Romagne)地区和东边的祖耐尔(Cunel)地区。夺取祖耐尔(Cunel)时有个支线任务，要在五分钟内夺下那里。这些都很简单，完成后要摧毁东边科伊梅德(Khiemhilde Stellung)地区的五个碉堡。同时有个支线任务，派一部分部队到南边的法军营地，支援他们抵挡德军的反攻。实际上，我们得派出全部人马，而且要在夺取祖耐尔(Cunel)前训练大批的部队才够，因为德军的数量非常多，这是一场艰苦战斗。注意，要派一队士兵到法军营地里才算完成任务，而后会得到一队士兵。摧毁碉堡后，要推平马斯河(Meuse)桥两边的哨塔，夺取指挥部。最后要防守桥梁五分钟。

公元1943年:西线登陆(WWII-North Africa and Sicily)



第二次世界大战，欧洲再次成为战场。当美国被日本拖入战争时，还没有做好进行全面战争的准备，所以没有马上试图解放法国，而是与英国联手在地中海地区打击德国最有力的盟友意大利。第一步是夺取在突尼斯的基地，把德国和意大利部队从北非赶走，并夺取具有重要战略意义的西西里岛。

首先占领南边的特贝萨(Tebessa)，夺取城镇中心后其它建筑也会成为我方的。接着要通过南边的山谷进攻突尼斯。支线任务是十五分钟内突破途中的德军防线，这可以阻止德军对特贝萨(Tebessa)的骚扰。积蓄足够力量后再夺取威尼斯基地内的堡垒。接下来得在十五分钟内登陆西西里岛，夺取东北边的城镇中心墨西拿。支线任务是夺取西边的波罗莫，可以减少来自岛上部队的抵抗。注意得给运输舰配几艘驱逐舰，扫清海岸的炮台，并防范可能遭遇的潜艇。

公元1944年:法国解放(WWII-The Liberation of France)



1944年夏末，德军已全面撤退，现在盟军要做的就是在德军组织起抵抗前，占领尽量多的地方，然后渡过莱茵河建立桥头堡。

首先要夺取沙勒洛(Charleroi)，然后是马尔梅蒂(Malmedy)、巴斯东(Bastogne)和色当(Sedan)三地。有个支线任务：夺取色当(Sedan)的大学获得德国的新技术。第二个支线任务是解放除此之外的六块土地以获得额外资源。往北进攻时会发现在安特卫普(Antwerp)有铁丝网围起来的五座工厂，得到支线任务三：夺取或摧毁这些工厂。每夺取一座工厂会得到德军的一辆坦克。

这关的麻烦是地方开阔，敌人会窜来窜去的不断骚扰。在占领的地方建防御设施，包括防空机枪来应付骚扰。若是遭遇敌人的大部队来攻，也能拖延一下，让主力赶回来对付。夺取指定的地区后，最后的目标是在桥两岸各建造一座哨塔和防空机枪，夺取莱茵河上的桥梁，然后防守六分钟。如果桥西地区已经全部夺取，那么只会有多个小队的敌人陆续从桥东的南北两边杀来。

公元1958年:两德分裂(The Cold War-A Divided Germany)



二战后，美苏之间进入冷战，东西德成为了冷战的最前哨。

本关的目标是潜入东德窃取科技，同时防止苏联间谍窃取西德科技。本关里许多东西无法建造，包括间谍和墙等。已有的间谍如果全部死掉的话，会得到补充，但是总的间谍损失不能达到20个。另外至少要保住五个城镇中心里的三个不被间谍潜入。

一开局，立刻暂停，把间谍和士兵编成五组，分布在交界的五个路口处。中间处没有防御设施和部队，要安排多一些兵力。不一会，对方间谍就来了。之后抓紧在这些地方建造哨塔(总数有上限，要合理安排)。第一个目标是东边的一个兵营，从南面一点的地方绕过去，避开哨塔。第二个目标是南边的工厂，这个就BT了，旁边紧挨着一个哨塔，更绝的是再旁边就是个堡垒，堡垒还被铁丝网围着，旁边还有两哨塔。让三个间谍从南边的小道过去，从南面绕一大圈接近那里，然后让两个间谍分头跑上去吸引注意力(其中一个可以用Sabotage指令让哨塔暂时失去作用)，第三个间谍再冲上去收集情报。之后的目标是北边的工厂，回去从北边的小道可以很安全地到达。最后是附近柏林市内的大学，北边铁丝网有个缺口，接近大学时总会被发现，但还是来得及收集情报，运气好还能逃掉。

之后，对方会派出少量部队试图攻击我方城镇中心夺回资料，将这些部队全部消灭后即可过关。另外，在窃取情报过程中有个支线任务，一是要解救被困在对方境内北边的三名英国特种兵。派一名间谍从北边小道过去就能见到，回来时让间谍破坏堡垒，他们就能安全回来了，把他们送到西北角的英军基地，可得到三名间谍和少量部队。

公元1988年:末日计划
(The Cold War-Doomsday Countdown)



冷战时期,表示人类自我毁灭时刻来临的末日倒计时十余度启动,最险的一次,人类离世界末日仅剩两分钟。

昨天,一个空军基地遭到袭击,雷达只捕捉到转瞬即逝的影子,显然是对方在测试新研制的飞机。接下来,他们很可能对我方重要的目标发动打击,那时政府就不得不全面启动核武反击,倒计时已经开始。

世界末日倒计时有60分钟。可以在公海上与对方展开海战,被摧毁一艘船减十秒,反之加十秒。摧毁对方建筑同样会减少时间。但对方会攻击我方建筑,如果被他们摧毁南边的通讯中心,任务就会失败,不过除非拖太久,否则通讯中心是不可能被毁的,即便不去修理。

多准备几名间谍用间谍潜艇送过去,分别送一些到南端和最北端,要用舰队护送潜艇。第一个支线任务是到南端的工厂收集情报,成功后会得到研制莫霍克直升机的能力,我方机场还会出现几架莫霍克直升机,可用来探测间谍潜艇。之后的任务依次是破坏北端的飞机棚、南面的市场和收集北端兵营的情报。完成每个次要目标会增加十分钟。同时,对方间谍也会试图潜入我方的码头、大学、工厂等,每成功一次会减去十分钟。海岸线太长难以防范周密,又不能建造栅栏或墙,可在这些地方安排我方间谍或建造哨塔。

主要的目标首先是收集对方技术中心的情报。从最北端上岸后贴着树林走,因为南面不远就有一座哨塔。到湖边后绕过去从小路到达技术中心的背后,收集到关于新型超音速轰炸机的情报。接着要破坏附近的机场。正面有墙和哨塔,同样要往北从小路绕过去,用Sabotage指令破坏机场,夺得一架新型轰炸机。让它飞到北端再飞回去,避开防空设施。停在机场以后,我方就可以研制这种飞机了。多造一些,强行炸掉对方的技术中心即可。

公元2058年:生化危机
(Cyborg Insurrection of 2058)



军备竞赛拖垮了苏联,进入二十一世纪,美国人民认为继续保持军事方面的高投入已没有意义。但一些政府权贵不愿损失依靠军事产业获得的巨大利益。于是,负责军方最新科技研究的查尔斯·黑金(Charles Blackworth)将军联合国防承包商发动了军事政变。目前,唯一能够阻止他们的只有位于首都外的一个机械化团。

开始立刻派部队前往东南角的白宫,保卫那里,解救总统(虽然提示之后仍要继续保护白宫,但敌人不会再攻击那里)。之后,夺取西北边的空军基地,护送总统专车接近那里的城镇中心,很快会有运输机来把总统接走。

接下来要找到黑金将军的基地。支线任务是夺取对方的研究中心获取他们的科技(这样才能升级到十四时期)。找到基地后,摧毁或夺取指挥中心。支线任务是让间谍破坏基地内的大学让对方丧失科技。在战斗中,我军会摧毁黑金将军的座车,但这个战争狂人已经逃掉了。



公元2070年:狂人末日
(Cyborg Cataclysm)



2070年,在亚马逊流域发现了一具植入了许多电子设备的人类尸体,经鉴定,那是专门设计的生化人,可以在核污染的环境中生存与繁衍。于是,美国和巴西政府怀疑,黑金将军仍然未死,他躲在雨林中,秘密筹备一支能在核战中生存下来的军队。

敌人会不断骚扰我方的基地。另外我们还需要保护分布在雨林中的三座巴西村庄,敌人不会攻击它们,只是会得到消息,称敌人把核弹瞄准了那里。不用惊惶,核弹还需要很久才会发射,时间多到足够让我们找到并摧毁或者夺取四座导弹发射井。它们分别在东南角、西南角、东北角一个土著村庄(与那里建立贸易路线,他们会允许我们将那里作为第二基地,并提供食物、黄金、木头各750)的西面,以及北边的巴西村庄的西面。

靠近西南角还有敌人的雷达中心,摧毁那里的话会打开全战场的地图(但战争之雾还在)。在西北角找到敌人基地,接近内圈时,操控巨型机器人的黑金将军会逃出来。他试图从南端的路口逃离,此人生命值高而且速度快,一旦冲出去,地面部队很难追上,应以猛烈火力迅速解决。

第四章 历史转折点

诺曼底:盟军篇(Normandy-the Allies)

本关的任务是十五分钟内夺取第一块法国土地,然后夺取并守住另外四块中的三块。转折点类型的关卡无法采集,资源会自动增长,控制土地越多增长速度就越快。在战争之雾中,建筑所在也有明显的痕迹,快速扩充部队,快速杀过去吧。身后村庄的敌军,就交给新训练出来的部队对付。

诺曼底:德军篇(Normandy-the Germans)

开始只有五个工程师,根本无法防守海滩。盟军会从西北边的村庄开始攻击。可在中间处远离海滩的地方建造大量兵营、工厂等。不要去防守前两个村庄,敌人太多了,我军的消耗会很快。要积累并升级部队,还要注意补充房子提高人口上限。在敌人进攻第三个村庄前,应该就积蓄足够力量了(同时至少要保住三个村庄才不会失败)。而盟军已经分散开了,这时候就可以逐步吃掉。迅速夺回被占的地方提高人口上限。都夺回来后,再守住五分钟即可。

三国志:魏国篇(Three Kingdoms-Wei)

我们的目标是夺取成都(Cheng Du)和建业(Jian Ye)。这两个地区就紧挨着我方,蜀和吴都有好几块土地,但其它地方根本不用理会。集中全力拿下成都,注意一下许昌的防守。然后留点部队防守成都,并入新训练的部队掉头拿下建业,注意夺取建业还需要有堡垒。

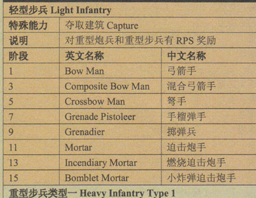
三国志:吴国篇(Three Kingdoms-Wu)

目标是吴或蜀同时控制成都、建业和许昌,失败条件是成都和建业都落入魏手中。夺取建业要麻烦许多,因为防御严密。而且我方的木头和黄金收入似乎很少。刚开始攻击城墙时,对方会启动短时间内让建筑不受损伤的国家力量,要让部队源源不断地补充,持续攻击。另外要分一些部队防御建业。占领许昌后要,再守住一段时间,任务完成。■









陆军篇

1、普通军事单位		
轻型步兵 Light Infantry		
特殊能力	夺取建筑 Capture	
说明	对重型炮兵和重型步兵有RPS奖励	
阶段	**英文名称**	**中文名称**
1	Bow Man	弓箭手
3	Composite Bow Man	混合弓箭手
5	Crossbow Man	弩手
7	Grenade Pistoleer	手榴弹手
9	Grenadier	掷弹兵
11	Mortar	迫击炮手
13	Incendiary Mortar	燃烧迫击炮手
15	Bomblet Mortar	小炸弹迫击炮手
重型步兵类型一 Heavy Infantry Type 1		
特殊能力	夺取建筑 Capture	
说明	对轻型骑兵和轻型炮兵有RPS奖励	
阶段	**英文名称**	**中文名称**
1	Maceman	钉头锤兵
3	Swordsman	剑士
5	Man at Arms	士兵
7	Musketeer	火枪手
9	Regular	正规军士兵
11	Rifleman	步兵
13	Assault Rifleman	攻击步兵
15	Objective Force Warrior	真实力量战士
重型步兵类型二 Heavy Infantry Type 2		
特殊能力	夺取建筑 Capture	
说明	专门针对骑兵。对轻型骑兵和轻型炮兵有RPS奖励	
阶段	**英文名称**	**中文名称**
2	Spearman	长矛手
5	Pikeman	枪兵
8	Halberdier	戟兵
11	Machine Gunner	机枪手
14	Mini Gunner	迷你机枪手
轻型炮兵 Light Artillery		
特殊能力	无	
说明	对重型骑兵和轻型步兵有RPS奖励	
阶段	**英文名称**	**中文名称**
1	Stone Thrower	投石车
3	Scorpion	弩炮
5	Ballista	弩车
7	Culverin	重炮
9	Field Gun	野战炮
11	Field Artillery	新型野战炮
13	Mobile Rocket Launcher	火箭发射车
15	Fusion Caster	核聚变发射机
防空单位 Anti-Aircraft		
特殊能力	无	
说明	对所有空军单位有RPS奖励	
阶段	**英文名称**	**中文名称**
11	AA Half-Track	防空半履带车
13	Stinger HMMWV	针式高机动多用途车
15	Paladin Point Defense	圣骑士要点防卫器
重型炮兵 Heavy Artillery		
特殊能力	无	
说明	用来对付大型目标的攻城武器,对重型步兵和轻型骑兵有RPS奖励	
阶段	**英文名称**	**中文名称**
2	Onager	抛石车
4	Catapult	石弩
6	Trebuchet	抛石机
8	Bombard Cannon	攻城炮
10	Siege Gun	攻城加农炮
12	Self-Propelled Artillery	自行火炮
14	Net Fire Launcher	火网发射器



轻型骑兵 Light Mounted		
特殊能力	无	
说明	对轻型炮兵和重型骑兵有RPS奖励	
阶段	英文名称	中文名称
2	Mounted Slinger	掷石骑兵
4	Mounted Skirmisher	散骑兵
6	Horse Archer	骑射兵
8	Carabineer	卡宾枪骑兵
10	Dragoon	龙骑兵

轻型机器人 HERC - Light，RPS类型属轻型骑兵		
特殊能力	无	
说明	对轻型炮兵和重型骑兵有RPS奖励	
阶段	英文名称	中文名称
14	Artemis Light HERC	月神轻型机器人

轻型坦克 Tank - Light，RPS类型属轻型骑兵		
特殊能力	无	
说明	对轻型炮兵和重型骑兵有RPS奖励	
阶段	英文名称	中文名称
11	Gun Tank	小口径炮坦克
12	Tank Destroyer	坦克毁灭者
13	RPG Striker	打击者
15	Disruptor Medium Tank	破坏者中型坦克

重型骑兵 Heavy Mounted		
特殊能力	无	
说明	对轻型步兵和重型炮兵有RPS奖励	
阶段	英文名称	中文名称
2	Mounted Infantry	骑马步兵
4	Armored Cavalry	披甲骑兵
6	Medieval Cavalry	中世纪骑兵
8	Lancer	枪骑兵
10	Imperial Lancer	皇家枪骑兵

重型机器人 HERC - Heavy，RPS类型属重型骑兵		
特殊能力	无	
说明	对轻型步兵和重型炮兵有RPS奖励	
阶段	英文名称	中文名称
14	Minotaur Heavy HERC	牛头怪重型机器人

重型坦克 Tank - Heavy，RPS类型属重型骑兵		
特殊能力	无	
说明	对轻型步兵和重型炮兵有RPS奖励	
阶段	英文名称	中文名称
11	Machinegun Tank	机枪坦克
12	Assault Tank	攻击坦克
13	Main Battle Tank	主战坦克
15	Myrmidon Heavy Tank	忠实者重型坦克

2.特殊军事单位

撞锤 Ram		
特殊能力	无	
说明	用于对付城墙、城门和其它建筑	
阶段	英文名称	中文名称
3	Light Ram	轻型撞锤
5	Heavy Ram	重型撞锤

攻城塔 Siege Tower		
特殊能力	驻扎 Garrison	
说明	可驻扎士兵用于对付城墙、城门和其它建筑	
阶段	英文名称	中文名称
4	Light Siege Tower	轻型攻城塔
6	Heavy Siege Tower	重型攻城塔

电子战机器人 HERC - Electronic Warfare		
特殊能力	-	
说明	具有防空能力，携带的电子战设备可迷惑敌方单位的传感器	
阶段	英文名称	中文名称
14	Hades	冥王

修理机器人 HERC - Repair		
特殊能力	治疗 Heal	
说明	可以修理其它机器人	
阶段	英文名称	中文名称
15	Hera	赫拉

军医 Medic		
特殊能力	治疗 Heal	
说明	可以治疗其它士兵	
阶段	英文名称	中文名称
10/12/14	Medic	军医

工兵 Engineer		
特殊能力	建造 Build	
说明	可建造和修理	
阶段	英文名称	中文名称
11	Engineer	工兵

3.特殊其他单位

阶段	英文名称	中文名称
1/4/7/10/13	Citizen	村民
说明	建造 Build、采集资源 Gather、种田 Farm	
阶段	英文名称	中文名称
1/4/7/10/13	Priest	牧师
说明	转化 Convert 把敌人单位转化为我方的	
阶段	英文名称	中文名称
1/4/7/10/13	Scout	侦察兵
说明	—	
阶段	英文名称	中文名称
1/4/7/10/13	Spy	间谍
说明	有收集情报、破坏等能力	
阶段	英文名称	中文名称
2/6/11	Trade Cart	商队
说明	在市场之间运送商品	
阶段	英文名称	中文名称
2/6/11	Trade Cart	商队
说明	在市场之间运送商品	

海军篇

1.普通单位

划船 Galley		
特殊能力	驻扎 Garrison	
说明	可以运载少量部队	
阶段	英文名称	中文名称
1	Galley	划船
3	Trireme	三层桨战船
5	Decareme	

大型帆船 Galleon		
特殊能力	无	
说明	对军用帆船有RPS奖励	
阶段	英文名称	中文名称
6	Galleass	快速三桅船
8	Carrack	大帆船
10	Galleon	大型帆船

军用帆船 Fighting Sail		
特殊能力	无	
说明	对护卫舰有RPS奖励	
阶段	英文名称	中文名称
6	Caravel	轻快帆船
8	Ship of the Line	第一线战舰
10	Ironclad	铁甲船

护卫舰 Frigate		
特殊能力	无	
说明	对大型帆船有RPS奖励	
阶段	英文名称	中文名称
6	Barques	三桅小帆船
8	Privateer	私掠船
10	Frigate	护卫舰

潜艇 Submarine		
特殊能力	无	
说明	对战舰有RPS奖励	
阶段	英文名称	中文名称
11	Submarine	潜艇
13	Attack Submarine	攻击潜艇
15	Manta Submarine	蝠鲼潜艇

驱逐舰 Destroyer		
特殊能力	无	
说明	有有限的防空能力，对潜艇有RPS奖励	
阶段	英文名称	中文名称
11	Destroyer	驱逐舰
13	Sensor Destroyer	传感驱逐舰
15	X Ship	X舰

战舰 Battleship		
特殊能力	无	
说明	对驱逐舰有RPS奖励	
阶段	英文名称	中文名称
11	Battleship	战舰
13	Missile Cruiser	导弹巡洋舰
15	Leviathan	海中巨兽

2.特殊单位

商船 Merchant Ship		
特殊能力	无	
说明	在码头之间运输商品	
阶段	英文名称	中文名称
1	Trading Galley	商用帆船
6	Trading Cog	商用小船
11	Container Ship	集装箱货轮

渔船 Fishing Ship		
特殊能力	无	
说明	捕鱼提供食物	
阶段	英文名称	中文名称
1	Fishing Galley	打渔帆船
6	Whaling Ship	捕鲸船
11	Commercial Fishing Ship	商业渔船

运输舰 Cargo Ship		
特殊能力	无	
说明	在水上运输单位	
阶段	英文名称	中文名称
1	Cargo Ship	运输舰
11	Merchant Marine	商船

航空母舰 Aircraft Carrier		
特殊能力	驻扎 Garrison	
说明	可运载飞机，有防空武器	
阶段	英文名称	中文名称
11	Aircraft Carrier	航空母舰
11	Sea Archer	海上射手

空军篇

1.普通单位

战斗机 Fighter		
特殊能力	无	
说明	对战略轰炸机和轰炸机有RPS奖励	
阶段	英文名称	中文名称
11	Biplane	双翼飞机
12	Interceptor	拦截机
13	Jet Fighter	喷气式战斗机
14	Stealth Fighter	隐形战斗机
15	Atmospheric Fighter	大气层战斗机

战略轰炸机 Tactical Bomber		
特殊能力	无	
说明	攻击地面目标	
阶段	英文名称	中文名称
11	Tri-Plane	三翼飞机
12	Dive Bomber	俯冲轰炸机
13	Strike Fighter	打击战斗机
14	Stealth Tactical Bomber	隐形战略轰炸机
15	Smart Plane	智能机

轰炸机 Bomber		
特殊能力	无	
说明	具有较高的精确度	
阶段	英文名称	中文名称
11	Twin Engine Bomber	双引擎轰炸机
12	Quad Engine Bomber	四引擎轰炸机
13	Jet Engine Bomber	喷气式轰炸机
14	Stealth Bomber	隐形轰炸机
15	Orbital Bomber	轨道轰炸机

核轰炸机 Nuclear Bomber		
特殊能力	无	
说明	-	
阶段	英文名称	中文名称
12/14	Nuclear Bomber	核轰炸机

导弹直升机 Missile Helicopter		
特殊能力	无	
说明	对轻型炮兵和重型骑兵有RPS奖励	
阶段	英文名称	中文名称
13	Missile Helicopter	导弹直升机
15	Heavy Missile Helicopter	重型导弹直升机

机枪直升机 Gun Helicopter		
特殊能力	无	
说明	对轻型步兵和重型炮兵有RPS奖励	
阶段	英文名称	中文名称
13	Gun Helicopter	机枪直升机
15	Heavy Gun Helicopter	重型机枪直升机

2. 特殊单位

观测气球 Observation Balloon

特殊能力	无	
说明	可在高空停留一段时间，只会被哨塔发现，被战斗机攻击	
阶段	英文名称	中文名称
11	Observation Balloon	观测

伞兵运输机 Paratrooper Plane

特殊能力	驻扎	
说明	—	
阶段	英文名称	中文名称
12	Paratrooper Plane	伞兵运输机
14	Heavy Paratrooper Plane	重型伞兵运输机

运输直升机 Transport Helicopter

特殊能力	驻扎	
说明	可以运送部队到任何它可以着陆的地点	
阶段	英文名称	中文名称
13	Transport Helicopter	运输直升机
15	Heavy Transport Helicopter	重型运输直升机

人造卫星 Satellite

特殊能力	无	
说明	在高空飞行，只会被哨塔发现，被战斗机攻击	
阶段	英文名称	中文名称
13	Satellite	人造卫星

民族特色单位篇

美国 American

阶段	名称	特殊能力	说明
1-5	边境居民 Frontiersman	无	更高的视野提供更好的侦察能力
6-10	民兵 Minuteman	夺取	属重型步兵
11-15	M18 坦克歼击车 M18 Hellcat	无	属轻型骑兵

英国 British

阶段	名称	特殊能力	说明
1-5	德鲁伊 Druid	无	牧师的改良版，转化敌人所需时间更少，可以在很远距离祝福己方单位
6-10	轻骑兵 Light Horse	无	属重型骑兵
11-15	MI-6 特工 MI-6 Agent	无	间谍的改良版，破坏建筑所需时间更短，效果持续时间更长

德国 German

阶段	名称	特殊能力	说明
1-5	野蛮人 Barbarian	夺取	属重型步兵
6-10	条顿骑士 Teutonic Knight	无	属重型骑兵
11-15	猎豹 Jagdpanther	无	属轻型骑兵

希腊 Greek

阶段	名称	特殊能力	说明
1-5	重甲步兵 Hoplite	夺取	属重型步兵
6-10	拜占庭枪骑兵 Byzantine Lancer	无	属重型骑兵
11-15	游击队 Partisan	夺取	属重型骑兵

罗马 Roman

阶段	名称	特殊能力	说明
1-5	军团士兵 Legionnaire	夺取	属重型步兵
6-10	雇佣兵 Mercenary	无	同上
11-15	阿尔迪 Arditi	夺取	同上

巴比伦 Babylonian

阶段	名称	特殊能力	说明
1-5	亚述弓箭手 Assyrian Bow Man	夺取	属轻型步兵
6-10	马穆鲁克 Mameluke	无	属轻型骑兵
11-15	沙漠战士 Desert Fighter	夺取	属重型步兵

埃及 Egyptian

阶段	名称	特殊能力	说明
1-5	战象 Royal Elephant	无	属重型骑兵
6-10	贝多因人 Bedouin	无	属轻型骑兵
11-15	EIFV	无	属轻型骑兵

土耳其 Turkish

阶段	名称	特殊能力	说明
1-5	阿尔及利亚骑兵 Spahi	无	属重型骑兵
6-10	苏丹禁卫军 Janissary	夺取	属重型步兵
11-15	战壕枪手 Trench Gunner	夺取	属重型步兵

中国 Chinese

阶段	名称	特殊能力	说明
1-5	龙射手 Dragon Archer	夺取	属轻型步兵
6-10	龙曲 Dragon Song	无	属重型炮兵
11-15	T-96 坦克 T-96 Tank	无	属重型骑兵

日本 Japanese

阶段	名称	特殊能力	说明
1-5	武士 Samurai	夺取	属重型步兵
6-10	忍者 Ninja	无	间谍的改良版，破坏建筑所需时间更短，效果持续时间更长
11-15	零式战机 Zero Fighter	无	属战斗机

朝鲜 Korean

阶段	名称	特殊能力	说明
1-5	Hwarang	无	属重型骑兵
6-10	Hwacha	无	属轻型炮兵
11-15	迫击炮小队 Mortar Team	夺取	属轻型步兵

1-5	梭标投掷者 AtlAtl Thrower	夺取	属轻型步兵
6-10	美洲虎骑士 Jaguar Knight	无	属重型骑兵
11-15	丛林军医 Jungle Healer	治疗	军医的改良版，可同时治疗目标周围的单位

印加 Inca

阶段	名称	特殊能力	说明
1-5	套牛绳投掷者 Bola Thrower	夺取	属轻型步兵
6-10	雄鹰战士 Eagle Warrior	夺取	属轻型步兵
11-15	雷霆炮 Thunder Gun	无	属重型炮兵

玛雅 Mayan

阶段	名称	特殊能力	说明
1-5	克沙尔战士 QuetzalWarrior	夺取	属重型步兵
6-10	大黄蜂发射器 Hornet Thrower	无	属轻型炮兵
11-15	紫外线 Sunray	无	属轻型炮兵

建筑篇

1. 民用建筑

阶段	英文名称	中文名称
1-15	Bridge	桥
说明	建造 Build、采集资源 Gather、种田 Farm	
阶段	英文名称	中文名称
1/4/7/10/13	City Center	城镇中心
说明	训练村民、侦察兵和军事首领。存放资源。驻扎单位可得到资源提交的奖励。城镇中心周围会有下列效果：治疗受伤的己方单位；提高建筑抗夺取率	
阶段	英文名称	中文名称
2-15	Farm	农田
说明	—	
阶段	英文名称	中文名称
1/3/5/7/9/11/13	House	房子
说明	建造在己方领土内可提高人口上限	
阶段	英文名称	中文名称
2/5/8/11/14	市场 Market	商队
说明	训练商队，商队可在不同市场间往返，到达两端时产生收入。还可以在市场购买/出售资源	
阶段	英文名称	中文名称
1-15	Road	路
说明	任何单位在路上都会提高移动速度	
阶段	英文名称	中文名称
1/4/7/10/13	Temple	神殿
说明	训练牧师。让牧师驻扎可以产生科技点数	
阶段	英文名称	中文名称
1/4/7/10/13	University	大学
说明	训练间谍。让村民驻扎可产生科技点数	
阶段	英文名称	中文名称
1/4/7/10/13	Warehouse	仓库
说明	存放资源。让单位驻扎可得到资源提交奖励	

2. 军用建筑

防空设施 Air Defense

阶段	英文名称	中文名称
10	AA Gun	防空机枪
13	Ground to Air Missile	地对空导弹
15	Gatling Laser	格林激光枪

机场 Airport

训练和修理所有固定翼飞机，可选择机场后指定攻击目标

阶段	英文名称	中文名称
11/13	Airport	机场

飞机棚 Hangar

训练和修理所有非固定翼飞机

阶段	英文名称	中文名称
11/13	Hangar	飞机棚

兵营 Barracks

训练轻型和重型步兵

阶段	英文名称	中文名称
11/13	Barracks	兵营

海岸防卫设施 Coastal Defense

阶段	英文名称	中文名称
2	Fire Ballista	喷火器
5	Fire Catapult	火焰投射器
8	Bay Cannon	海湾炮
11	Shore Battery	海岸炮台
14	Ground to Sea Missile	地对海导弹

码头 Dock

训练所有海军单位。可以修理驻扎的舰只

阶段	英文名称	中文名称
1/4/7/10/13	Dock	码头

堡垒 Fortress

可以攻击和治疗。驻扎的单位越多攻击力越强

阶段	英文名称	中文名称
1/4/6/8/10/12/14	Fortress	堡垒

哨塔 Outpost

防御设施，可以探测间谍、探测气球、人造卫星。足够数量的哨塔还能提供天气预报：时期 1-5 需要 4 个；6-10 需要 6 个；11-15 需要 8 个

阶段	英文名称	中文名称
1/4/7/10/13	Outpost	哨塔

木栅 Palisade

阶段	英文名称	中文名称
1	Spiked Trench	尖刺
4	Palisade	木栅
7	Stockade	栅栏
10	Barbed Wire	带刺铁丝网

马棚 Stable

训练轻型和重型骑兵

阶段	英文名称	中文名称
2/5/8	Stable	马棚
11/14	Manufacturing Plant	制造厂

墙 Wall

阶段	英文名称	中文名称
2	Stone Wall	石墙
5	Granite Wall	花岗岩墙
8	Brick Wall	砖墙
11	Reinforced Concrete Wall	钢筋混凝土墙
14	Plasma Wall	等离子墙





樱花大戦IV 戀愛中的少女

完美爱情指导手册

文/听风惊梦

サクラ大戦4 ~恋せよ乙女~

第一话

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
第一话在机库中大神与众女孩对话	1	樱+，堇-，玛利亚+
	2	堇+，神奈+
	3	樱-，织姬+，爱丽斯-
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
支配人室中选择巴黎花组副队长，成为巴黎恋人	1	选择艾丽卡
	2	选择库莉希奴
	3	选择蔻库丽可
	时间超出	进入下一个选择界面
	1	选择罗贝莉亚
	2	选择花火
	时间超出	回到上一个选择界面

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
从照片中选出害羞的女孩	鼠标点击	鼠标选择对象将成为帝都恋人

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
二楼阳台上的关于害羞事件的对话，因为选择帝都恋人的不同而改变	1	樱+，堇+，玛利亚++，爱丽斯++，织姬++，雷尼++，神奈+
	2	织姬--，神奈+，雷尼+
	3	织姬+，神奈--，雷尼--
	时间超出	樱--，雷尼-
	1	红兰的包括 2 次对话，首先红兰+，时间过半红兰+
	2	首先红兰-，时间过半红兰-
	3	首先红兰+，时间过半红兰--
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
回到沙龙后神奈自告奋勇的想出任主角	1	神奈+
	2	无
	3	神奈+
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
谈到《悲惨世界》前言时	1	红兰+，织姬+，
	2	樱+，堇+，玛利亚+
	3	无
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
宣布大神为总导演，至此第一话 a 结束	1	红兰+，织姬+
	2	樱+，玛利亚+
	3	神奈+，堇+
	时间超出	爱丽斯+，雷尼+

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
下面是自由移动时间，以下是到 8 名花组成员房间中的选项	1	调查海报两次雷尼-，调查床两次雷尼无
	2	调查海报两次雷尼+，调查床两次雷尼无
	3	调查海报两次雷尼++，调查床两次雷尼+
	时间超出	与所有在房间中的花组成员提到“结婚”的时候，好感度都会++，在雷尼房间中的不同选择见上

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
二楼阳台上遇见樱	1	选择对话出现的选项，樱+
	2	无
	3	樱++
	时间超出	无
	1	看胸部两次出现的选项，樱-
	2	樱+
	3	无
	时间超出	樱--
	看眼睛两次	樱+
	看头发两次	樱+

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
游戏室（20：00-20：25）遇见玛利亚	1	玛利亚+
	2	玛利亚-
	3	玛利亚-
	时间超出	玛利亚++

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
沙龙（20：00-20：25）遇见堇	1	堇-
	2	无
	3	堇+
	时间超出	堇-

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
音乐室（20：00-20：25）遇见织姬	1	首先织姬-，时间过半织姬++
	2	首先无，时间过半织姬--
	3	首先织姬-，时间过半无
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
衣装部屋（20：30-20：55）发现樱等人为服装发生争论	1	樱+，堇-
	2	堇++，樱-，织姬-
	3	织姬+，堇+
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
花园中庭遇见爱丽斯和雷尼	1	快速选择三次，爱丽斯++
	2	快速选择三次，雷尼++
	3	快速选择三次，爱丽斯+，雷尼+
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
在库房遇见红兰	最大力度	红兰+
	较大力度	无
	普通力度	无
	较小力度	红兰-
	最小力度	红兰++

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
作战指令室（20：30-20：55）遇见雷尼	1	雷尼+
	2	雷尼+
	3	无
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
食堂遇见红兰和神奈	1	红兰+，神奈-
	2	神奈+
	3	红兰++
	时间超出	红兰-

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
乐屋（20：30-20：55）遇见神奈	1	神奈-
	2	神奈+
	3	神奈++
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
舞台遇见玛利亚和爱丽斯	1	玛利亚+ 爱丽斯-
	2	爱丽斯+
	3	爱丽斯++
	时间超出	爱丽斯-
下面是连续选择 LIPS，至此自由时间结束，下面是战斗时间	选择 1	3，1f，1f：玛利亚+ 爱丽斯-
	选择 2	1，2f，1s：玛利亚++ 爱丽斯+
	选择 3	1，2s，1s：玛利亚+ 爱丽斯+
	选择 4	1，1f，2s：玛利亚+ 爱丽斯+

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
作战指令室中红兰要求加入主战部队	1	红兰+
	2	红兰-
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
准备出击	1	樱+，爱丽斯+，红兰+，织姬+，雷尼+
	2	红兰+
	3	樱+
	时间超出	·无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
战斗中与樱相邻发生对话	1	樱-
	2	樱+
	3	樱+
	时间超出	樱+

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
爱丽丝利用瞬移能力打开防护栏开关	1	爱丽斯+
	2	樱-，爱丽斯-，红兰-，织姬-，雷尼-
	时间超出	爱丽斯+

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
导入3代存档后，当爱丽丝与雷尼相邻出现ＬＩＰＳ	1	爱丽斯+，雷尼+
	2	雷尼+
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
爱丽丝与大神一起在观缆车下待机的对话	1	爱丽斯+
	2	爱丽斯-
	3	爱丽斯-
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
雷尼耐久值５０％以下出现对话选择	1	爱丽斯-，雷尼+
	2	雷尼+
	时间超出	雷尼-

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
大神与织姬相邻时	对话	织姬+
大神破坏防护栏后	对话	红兰-，织姬+
第一战结束后红兰机发生暴走时的选择	1	红兰++
	2	无

第二话

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
第二话开始在舞台看众人排演	1	堇+
	2	堇-
	3	无
	时间超出	堇--

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
在“能”舞现场与樱（帝都恋人）交谈关于“结婚”的事情	1	无
	2	樱++
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
安慰害怕的爱丽斯	1	爱丽斯++
	2	爱丽斯-
	3	爱丽斯--，玛利亚-，堇-
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
回到帝国剧院马上遇到了艾丽卡（巴黎的恋人）	1	库莉希奴++，蔻库丽可++，罗贝莉亚++，花火+
	2	艾丽卡+，罗贝莉亚--，
	3	艾丽卡-，花火++
	时间超出	无
	1	无
	2	艾丽卡+
	3	樱-
	时间超出	无，以上是按照所有人的触发条件排列的

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
以下是自由移动时间可以前往所有花组成员的房间	1	爱丽斯+，神奈+，红兰-，玛利亚-，雷尼+，樱+，堇+
	2	红兰+，玛利亚+，织姬--，雷尼-，樱-，堇-
	3	爱丽斯++，红兰--，织姬+，樱--，堇++
	时间超出	织姬++，堇--

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
沙龙遇见艾丽卡（巴黎恋人）	1	艾丽卡+，蔻库丽可+，罗贝莉亚-
	2	库莉希奴+，蔻库丽可+，罗贝莉亚+，花火+
	3	库莉希奴-，罗贝莉亚--
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
二楼阳台遇见樱（帝都恋人）	对话	樱（帝都恋人）+

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
与博识对战前选择出击方式	1	玛利亚-，神奈-
	2	玛利亚+
	3	神奈+，堇-

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
在战场中大神与艾丽卡（巴黎恋人）相邻	1	艾丽卡-，罗贝莉亚+
	2	艾丽卡+，罗贝莉亚-
	3	库莉希奴+，罗贝莉亚+
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
在两个“金结界”被摧毁后，大神与神奈相邻	1	神奈+
	2	无
	时间超出	神奈-

第三话

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
第三话开始就与哪一队女孩子一起出去作出选择	1	艾丽卡+
	2	库莉希奴+
	3	罗贝莉亚+

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
以下是自由移动时间，在11：15会发生自动事件，大神被艾丽卡强行拉到沙龙进行役牌游戏	对话	答应艾丽卡的游戏请求，艾丽卡+
		赢得1人胜利，艾丽卡+
		赢得2人胜利，艾丽卡++，樱++

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
阁楼遇见艾丽卡	1	选择对话出现的选项，艾丽卡+
	2	无
	3	艾丽卡+
	时间超出	无
	注视头发3次	艾丽卡+
	注视眼睛2次	艾丽卡+
	注视胸部2次	艾丽卡-
	对话	当离开时询问所有巴黎花组成员关于“结婚”的问题，结果都是++

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
枫的房间中遇到罗贝莉亚	1	选择对话出现的选项，罗贝莉亚--
	2	罗贝莉亚-
	3	罗贝莉亚+
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
衣装部晚些时间遇到堇、花火、神奈	1	与堇对话，堇+
	2	无
	时间超出	堇+
	缝制衣服	快速并且正确的完成，神奈++，堇++，花火++
		完成了但是速度较慢，神奈+，堇+，花火++

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
食堂早些时间	1	艾丽卡+，玛利亚++
	2	玛利亚-，神奈+
	3	玛利亚--
	时间超出	玛利亚++

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
服装间早些时间	1	花火+
	2	樱-，花火-
	3	樱+
	时间超出	花火+
	1	花火-
	2	花火+
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
服装间晚些时间	1	红兰-
	2	红兰+，罗贝莉亚+
	3	罗贝莉亚-
	时间超出	罗贝莉亚++
	1	罗贝莉亚-
	2	罗贝莉亚--
	3	无
	时间超出	罗贝莉亚+

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
花园中庭遇到艾丽卡、樱和红兰等人	最大力度	艾丽卡-
	较大力度	艾丽卡++
	普通力度	艾丽卡+
	较小力度	艾丽卡+
	最小力度	无
	1	与艾丽卡和樱的对话，樱+ 艾丽卡
	2	艾丽卡+ 樱+
	3	红兰- 艾丽卡-
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
厨房遇见蔻库丽可	1	选择对话出现的选项，蔻库丽可+
	2	无
	3	无
	时间超出	无
	注视头发2次	蔻库丽可++
	注视眼睛2次	蔻库丽可+

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
图书馆遇见花火	1	花火+
	2	无
	3	无
	时间超出	无
	注视头发2次	花火+
	注视眼睛2次	花火+

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
音乐室早些时间	1	织姬-
	2	织姬++
	时间超出	堇+
	1	堇-，织姬-，库莉希奴-
	2	织姬--，库莉希奴--，堇-
	时间超出	库莉希奴++

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
大神的房间（11:25-11:55）	1	罗贝莉亚-
	2	无
	3	罗贝莉亚+
	1	樱+，罗贝莉亚+
	2	无
	3	罗贝莉亚+
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
游戏室晚些时间	1	织姬++
	2	花火+，织姬-
	3	无
	时间超出	织姬-

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
舞台	1	库莉希奴++，花火+
	2	艾丽卡++，蔻库丽可+
	3	罗贝莉亚++，艾丽卡+
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
二楼阳台	1	选择对话出现的选项，库莉希奴++
	2	库莉希奴-
	3	无
	时间超出	无
	注视眼睛2次	库莉希奴+

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
下面花组将外出，吃小吃出现的选项	1	蔻库丽可+
	2	艾丽卡+
	3	无
	时间超出	无
	1	蔻库丽可+，爱丽斯+
	2	神奈-
	1	神奈+，红兰+
	2	蔻库丽可-
	时间超出	神奈-
学习花道出现的选项	最大力度	库莉希奴-，花火-
	较大力度	库莉希奴++
	普通力度	樱+，花火+，堇+
	较小力度	花火++
	最小力度	无
	1	库莉希奴-，堇-
	2	堇--
	3	库莉希奴--
	时间超出	堇+，库莉希奴+
浅草寺之行	1	玛利亚++
	2	玛利亚+，雷尼+
	3	织姬+
	时间超出	无
	1	罗贝莉亚-
	2	罗贝莉亚++
	3	织姬+
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
在沙龙中被13名女孩“拷问”	1	所有女孩--
	2	无
	3	库莉希奴-，爱丽斯-
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
下面是（19：00—2：00）的自由时间，首先在食堂遇见蔻库丽可	1	蔻库丽可+
	2	蔻库丽可++
	3	蔻库丽可-
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
机库	1	红兰+
	2	红兰-
	3	红兰++
	时间超出	红兰--

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
爱丽斯的房间	1	爱丽斯++
	2	爱丽斯+
	3	爱丽斯--
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
19:50在神奈的房间	最大力度	神奈++
	较大力度	神奈+
	普通力度	无
	较小力度	神奈-
	最小力度	神奈--

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
图书馆遇见花火	1	花火+
	2	花火-
	3	花火++
	时间超出	花火--

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
音乐室	1	织姬+
	2	织姬--
	3	织姬++
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
指令室	1	玛利亚++
	2	玛利亚--
	3	玛利亚-
	时间超出	玛利亚+

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
游戏室	1	库莉希奴+
	2	库莉希奴--
	3	库莉希奴++
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
雷尼的房间	1	雷尼+
	2	雷尼--
	3	雷尼++
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
樱的房间	1	樱+
	2	樱-
	3	樱++
	时间超出	樱--

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
沙龙	1	艾丽卡+
	2	艾丽卡++
	3	艾丽卡--
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
舞台	1	堇+
	2	堇--
	3	堇++
	时间超出	无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
二楼阳台	1	罗贝莉亚--
	2	罗贝莉亚-
	3	罗贝莉亚+
	时间超出	罗贝莉亚++

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
最后之战出击	最大力度	花组所有女孩++
	较大力度	花组所有女孩+
	普通力度	花组所有女孩+
	较小力度	花组所有女孩+
	最小力度	花组所有女孩+
被选择的地上支队队长	选择	被选对象++

サクラ大戦4 ~恋せよ乙女~

秘集市

魔域反攻
Pariah

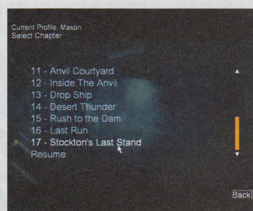
在游戏主选单 Settings/Cheat Codes 画面中，输入下列代码（注意大小写）并点 OK 键确认，经系统检查无误后会提示开启了对应功能：

IMALAZYBEEOTCH 开放所有单人游戏关卡
F3ARM3 刀枪不入模式开关
ALLAMO 获得所有弹药
MYLOCATION 地点状态显示开关
P33kaB00 过场影像可跳过（鼠标左键点击）
EBpwnz 开放所有电子店铺货品
BESTBUYpwnsYou 开放所有 BestBuy 店铺货品
GameStopPwnage 开放所有 GameStop 店铺货品
TRUPwned 开放所有 Toys R Us 店铺货品
FuturePwnage 开放所有 FutureShop 店铺货品
PwnageMart 开放所有 Walmart 店铺货品
YouGotGroove 开放所有 Groove 内容
TargetingYou 开放所有 Target 内容
ShhItsaSecret 开放所有 Secret 内容

在单人游戏中按【~】键可进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

fov # 设置视野值（默认 # 为 70）
behindview # 视角切换
（#=0 主视角模式 /1 第三人称视角）
suicide 玩家角色自杀

【测试：有效 PAGAN 提供 A】



所有单人任务开启



弹药全满且跳入最后 1 关

美国内战：盖茨堡
American Civil War: Gettysburg

游戏中依次直接输入下列三个字符串：

iamacheater
catdebug
catedit

如此即可进入一个隐藏的 Cat Editor 选单。

游戏中直接输入下列字符串会获得相应功能：

bedit 进入隐藏的地形编辑选单
safemouse 安全鼠标模式
（左下角有开启提示）
moviecapture 游戏录影模式
（左下角有开启提示）

【测试：有效 PAGAN 提供 A】



隐藏的 Cat Editor 选单



隐藏的地形编辑选单

哥萨克Ⅱ拿破仑战争
Cossacks 2: Napoleonic Wars

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能（注意字母大小写）：

scout 地图雾影开关
deposits 所有资源获得 50000 单位
walkover 当前战役立即获胜
reinforce 功能未明
lucky 功能未明

【测试：有效 PAGAN 提供 A】



地图全开且所有资源均加 5 万单位

托尼·霍克地下滑板Ⅱ
Tony Hawk's Underground 2

在游戏的 options 选单中选择 Cheat Codes 项进入秘技代码输入画面，输入下列代码获得相应功能：

straightedge 无限的栏杆平衡
likepaulie 持续特技状态
d3struct 开放所有关卡选择
boxoffice 开放所有影像
oldskool 开放 Pro Skater 1 中的选手 Natas Kaupas 及 Tony Hawk
Enter sellout 开放选手 Nigel Beaverhausen
4-wheeler 开放选手 Paulie
aprilsman 开放选手 Phil Margera
costars 开放更多其他选手

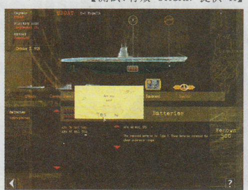
【测试：N/A PAGAN 提供 A】

猎杀潜航Ⅲ
Silent Hunter 3

通过以下方式，可获得足够的声望值以便升级你的潜艇或更换型号。注意你需要在游戏中开始一项职业任务（Carreer），并执行一个任务后返回基地，如此才能生成修改所需的配置文件。

在视窗系统“我的文档”目录中，找到 SH3\data\cfg\Careers，在其中进入与你的职业任务名称相同的子目录，以任何文本编辑程序（如记事本程序 Notepad.exe）打开其中的 Patrols_0.cfg 文件（修改前请备份此文件以便必要时复原），在其中找到你最后执行的任务描述内容，将其中 DeltaRenown 的数值改为你希望获得的声望值。例如将 DeltaRenown=1200.000000 改为 DeltaRenown=120000.000000，保存此文件并进入游戏，你就拥有了 12 万点的声望值，足够你进行任何装备升级了。

【测试：有效 PAGAN 提供 A】



12 万点的声望值足够进行任何装备升级了



【测试：NA】未经编辑部测试
【测试：有效】经编辑部实际测试通过



文/我是人才

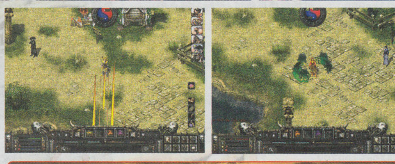
风中之迷——娇红

娇红应该是破天四大女性角色中最神秘的，长发披散，随意搭在肩上，一身素袍将全身裹得严丝合缝，她的脸上永远写着淡漠、冷静与肃杀，她仿佛生来就不会笑，她仿佛生来就为着自己沉重的使命与沉重的家世而要受一辈子的苦。朴素的衣着，鬼魅的身手，深入简出的举止，使娇红在全防、全攻、攻血的年代一直被人们淡忘。靠近她的人都感觉到一种发自心灵深处的冷，冷得象早春没有散尽寒气而仍然凝结着薄冰的河水，冷得象天山下埋藏千年的寒玉玄冰，冷得让人感到她的傲骨冰清，可遥望而不可近及。

很多人说娇红的身世是玄妙的，她出身唐门，在与对手交锋的时候总会戴上一双柔软的鹿皮手套，这是蜀山唐门弟子杀人前的必要程序。也有人说她是峨眉寒竹大师的关门弟子，生性叛逆，与寒竹大师的性格一脉相承，所以将峨眉秘籍悉数习就。又或许她来自六扇门或东瀛柳生门，她从来不肯将身份来历视人，因为知道她的来历的人都已经死了，化成了漫漫黄道上的尘土。

暖暖的春天，当阳光洒在柳枝拂动的河面的时候，娇红总喜欢在这一刻找个安静的地方坐一坐，她喜欢凝视着一池碎银般的波光，她喜欢看和旭日竞辉有着少女一样面容在风中轻轻摆动的花朵，她也喜欢这种深沉博大的静，每当这个时候，就是她准备有重大行动付诸实施的时候，生与死之前自然所有的美象烈火一样在她胸中燃烧，而太阳终将自己最后一丝暖渐渐落在山的背后，夜晚冷冷的风撩起她丝丝如缎的长发，肃杀的雾悠悠从地底升起，她不动，如磐石如古木，一片叶从丛林枝节的缝隙穿过，在落地之前，天地间霎然闪起了一道金光，如惊雷似娇龙，血溅之处，血液中尚有余温在雾中笼起，那条乾坤鞭却早已随着金光一现不知隐藏在娇红身上何处。生与死的瞬间一切来的如此忽然却又仿佛如此漫长，在娇红手里已经展开了一张书笺，她脱去手套的纤纤玉手在未灵护法的名字上面重重打了个红红的叉。

雾散去了，娇红的身影仿佛也随着雾不知升腾到何处，在未灵护法的已经僵硬而凝固的脸上却依然摆放一副惊异的神情，他不懂，也许见到他脸上这副神情的所有的人都不会懂。



飞镖，又见飞镖——拇指

拇指有一张笑眯眯的娃娃脸，说话时总喜欢把双手叉在腰间哆声哆气地。穿着一双柔软的鹿皮靴，一身短衣襟小打扮，遮不住的那健康又修长的双腿。拇指是让人喜爱的小女孩，无论她到哪，都会留下笑声。

这个调皮的小女孩，总是喜欢站在南宫身后，埋怨南宫的大块头挡住了本应洒在自己身上的阳光；喜欢从背着侍魂刀有着金黄头发的一剑哥哥那偷偷拔下他的几根头发；喜欢扯着慕容哥哥的金杉，缠着他要这要那；喜欢站在悟神爷爷的背后跟他比个头。但是，这些被她捉弄的人们，却并不觉得拇指姑娘的举动过分，南宫会笑呵呵地坐下承认拇指比他高，一剑会笑着用梳子重新梳理自己的头发，慕容会高高兴兴地把自己随身携带的那块寒玉让拇指姑娘戴上说她又漂亮了，而悟神却乐呵呵地垂下双手，让拇指摸摸他的胡子。

正是有了拇指，南宫终于有了些许笑容，一剑终于会放下酷酷的表情弯下腰来为她采一束花，慕容的嘴里也突然会冒两句他以前所不齿的世俗俚骂，悟神则会高高兴兴地让拇指搂着脖子使劲亲上一口。有快乐的地方肯定有拇指，所以在破天里，拇指永远缺少不了朋友，正如朋友们缺少不了她一样。

谁也不会相信，拴在拇指姑娘腰间，那一串象玩具甚至饰物一样的小镖，却是能让敌人瞬间毙命的利器。拇指拿刀的感觉更象是一出喜剧，随刀一划，仿佛都能将她伴着刀劲被带走或者将她的纤纤细腰折断，因此这个娇小的身躯不需要太多的累赘，她的轻灵如风，她的跳跃身形，让人瞧不出武器的所在，却又无处不有武器。她纵身一跃就已经戴上了软软的手套，从这双小小的手里瞬间就能迸发出万道霞光，似流星更胜过流星，当破天邪灵看见这比花比星比焰火还美丽的光束时，一种叫痛的感觉已经慢慢从心里流出来，流淌的血已经急速将他的体温跟随着生命的烛光带走、湮灭，甚至他还来不及眨一眨眼睛，他的生命已经在这一瞬凝固成永恒。

飞镖，再见飞镖，莫不代表着对破天邪灵最大的惩罚？■



在《完美世界》中，任务系统是很重要的一部分，要想顺利的提升级别，必须要详细了解游戏角色所涉及的任务，现在就让我们一起踏上完美之路，揭密《完美世界》中人族的前期任务。

1、人族复元
等级下限:1级
等级上限:5级
预计时间:5分钟
触发地点:人族接引村
相关NPC:长老(33.336)、铁匠(41.344)、裁缝(40.342)、药师(38.337)、货郎(28.329)、巧匠(26.327)

当你初入人界时，可以先去拜会一下村里的长老，他会告知你一些关于本族的事情，对你今后的外出历练很有帮助。找长老接任务，分别拜访村中的铁匠、裁缝、药师、货郎、巧匠，回去报告长老，完成任务。

2、繁忙的铁匠
等级下限:2级
等级上限:10级
预计时间:20分钟
触发地点:人族接引村
相关NPC:铁匠(41.344)、裁缝(40.342)

西陆的白帝大军已经突破了黄帝之都在青龙湾的防线，帝都正向各地征集武器，人族接引村的铁匠为武器材料供不应求而发愁，你答应他去寻找所需的材料。找铁匠接任务，去村外杀幼狂狼收集5个幼狼牙，杀青蚨收集5个青蚨皮，然后与裁缝交谈获得10个熟焦碳，将收集到的物品交给铁匠，完成任务。

3、灵谷神药
等级下限:5级
等级上限:15级
预计时间:15分钟
触发地点:人族接引村
相关NPC:药师(38.337)

黄帝之都的主力在青龙湾被击溃，大批伤员撤离到妒归津，现在急需疗伤的药材，药师希望你能帮他去附近的森林中采集1个通经草籽和1个蜂蜜精回来，以解燃眉之急。找药师接任务，去村外杀荆棘刺球收集1个通经草籽，杀坟火收集1个蜂蜜精，将收集到的物品交给药师，完成任务。

4、善事利器
等级下限:8级
等级上限:15级
预计时间:30分钟
触发地点:人族接引村
相关NPC:货郎(28.329)

工欲善其事，必先利其器。想要充分发挥自身的战力，首先要学会使用符咒，极大强化身上的武器装备。如果你能满足货郎的一些要求，他或许会教你使用符咒的力量。找货郎接任务，去村外湖中杀死5只浅水旋龟回去告诉货郎，在裂刃符、咒灵符、固神符、硬甲符4种优化符中选择1种作为奖励，然后去剑仙湖东侧杀死10只荒坟鬼火，与货郎交谈，完成任务。

5、御风而行
等级下限:10级
等级上限:无
预计时间:10分钟
触发地点:人族接引村
相关NPC:货郎(28.329)、莫休(57.353)

有一对翅膀，像飞鸟一样在天上飞翔，是每个人类梦寐以求的。千年战争中，羽人的遮天之翼让人类伤亡惨重，自此人类先祖开始潜心研究飞行之法，历经几代人，终于研制成功。如今各方势力都在厉兵秣马，战争是难以避免的，学会飞行之法，将会让你受益颇多，货郎那里掌握着这种神奇的法术，去拜访他吧，一旦能讨得他的欢心，将会有收获的。找货郎接任务，获得1个匠心之翼，找到村子后山的隐士莫休(飞行过去较节省时间)，与他交谈后再回去与货郎交谈，完成任务。

6、村长的烦恼
等级下限:12级
等级上限:无
预计时间:15分钟
触发地点:人族接引村
相关NPC:长老(33.336)、老村长(99.324)

剑仙湖附近隐居着人族的老村长，而今天下大乱，妖物横行，他独居野外，恐生不测，接引村的长老想请他早日回村来居住，免得大伙儿日夜牵挂。你如果有时间，可以去帮长老把信带到。找长老接任务，去剑仙湖与老村长对话，然后回去报告长老，完成任务。

7、遗忘的神器
等级下限:15
等级上限:30
预计时间:30分钟
触发地点:人族接引村
相关NPC:货郎(28.329)、酒醉的武士(32.328)、张猎户(23.285)

已经失传千年的指南车，能够经由你的双手再现么？找货郎接任务，与酒醉的武士交谈获得"会动的勺子"，交给货郎后找村外的张猎户交谈，然后杀死踏雪山猫获得"磁石"，回去交给货郎，完成任务。

8、渡口之争
等级下限:18
等级上限:无
预计时间:20分钟
触发地点:人族接引村外
相关NPC:老船夫(27.250)、铁匠(41.344)

接引村边上老船夫的船桨已用了多年，早已朽败不堪，他很想要人去帮他砍些木材来，交给城里的铁匠帮他做一个新的船桨。找老船夫接任务，收集1个原木、1个生铁让铁匠打造出"全新的船桨"，带回去交给老船夫完成任务。

9、人族出战
等级下限要求:20
等级上限要求:无
预计时间:45分钟
触发地点:人族接引村
相关NPC:长老(33.336)

炼狱火山山脚本是人族先人驱魔入地的洞口，长期以来有禁制保护，寻常怪物是很难近前的，但最近那里出现了一些凶猛的幼火蚕，人们现在已经都不敢去那里。长老预感到此事背后的不寻常，他命你去杀掉怪物，并调查其中的真相。找长老接任务，去炼狱火山山脚杀死BOSS群力，回去告诉长老，完成任务。

整个的人族新手任务设置还是很合理的，充分考虑到了玩家在游戏中的现实情况。即便是一些相对困难的任务，只要团队配合得当，战前准备充分，还是有很大的把握一次过关的，这也从一个侧面考验了玩家的团队精神。

《完美世界》有一句话是"一切皆有可能"，任务设计者们也设计了各种各样的任务，供冒险者们选择和发现。在这片神奇的土地上，有未知的危险，也有动人的诱惑，就让我们一起踏上完美之路，共同追寻吧！■



少林传奇 在线

就职任务详解

文/科摩多龙

在《少林传奇》中，玩家在完成"被选中的传承者"和"无字天书"两个最初的新手任务后，就可以动身前往少林寺拜师了。少林寺的位置就在大地图白沙村往北。到达少林寺后，要选择自己喜好的宗派，然后就是去少林寺前门的礼客那里分别找各宗派导师接任务了：

任务：遗忘的事
宗派：武宗
导师：善护
任务物品：熊胆丸1个

首先和武宗师傅善护说话，善护看起来很焦急，帮他传话给药王堂的仁清并拿到"外伤诊治"。带回武宗堂给善护，他会让你到少林寺后门附近探望一意，顺便打听有没有玄达师兄的消息。去找一礼询问玄达的行踪，按照他的说法去少林寺西门外桥后林间找玄达。与玄达对话，玄达告诉你需要一颗熊胆丸。去少林寺前门的奸商那里买一颗并交给玄达，再回武宗堂向善护报告。然



后替善护带"外伤诊治"给玄达师兄，并得到灰灰做的"石制念珠"，回到少林寺交给善护。这时玩家可以和他说话，选择"师父在上，请受徒儿一拜"。对话完，获得"青铜甲"或"青铜皮甲"，并获得300%武学经验值、5个少林威震八方酥和10个少林运功散。

武宗就职任务到此完成，以后就可以直接找善护对话，选择想学习的功夫了！

任务：五行拳法
宗派：拳宗
导师：普胜
任务物品：清水两份，盐、葱、当归各1份

首先和拳宗师傅普胜对话，帮他查找虎啸声从何而来。照普胜的说法应该是拳宗堂的雕像，与虎型雕像对话，选择"这群石雕怎么看起来有些无神"触发情节，并获得"兽纹念珠"4个。找到所有灵禽，用念珠帮他们回到石雕内。



接下来去少林寺西门外的大树下找龙灵对话，选择"净化，该怎么净化"触发情节。回去找虎形雕像说话，选择"慢而代价低的"。对话完毕找奸商买清水两份，盐、葱、当归各一份。回到虎形雕像处，将兽纹念珠和刚才准备的任务物品交给它。此时要等两个时辰，等待时间千万不要再跟虎形雕像说话，否则时间会重新计算。2个时辰后再去找虎形雕像，对话完获得净化兽纹念珠4个，再去依次找豹灵（少林寺东门外）、龙灵（少林寺西门外）、蛇灵（少林寺西院）、鹤灵（少林寺东院）说话，最后回去找普胜。普胜要你帮他找出雕像不亮反黯的原因，去找虎形雕像并选择"制服发狂的虎灵"触发与虎灵的战斗，胜利后获得"妖骨1个"，将其转交给普胜师傅。对话完，获得"布衣"或"粗棉衣"，并获得300%武学经验值、5个少林威震八方酥和10个少林运功散，任务完成。



任务：素馨
宗派：禅宗
导师：法华
任务物品：清水1份，当归、花生各3份

和禅宗师傅法华对话，选择"可能不好意思对师傅说，我去试试"。法华让你去殿前找徐夫人，和她对话选择"这位大娘你怎么了"，原来她口渴，找奸商购买清水1份，并交给徐夫人，并获知素馨需要你的帮助。再回去找法华说话，获得一封手信，再到藏经阁将手信交给清皓，获得往生咒。回去找徐夫人说话，然后找法华，并获得杨柳净水。回去找清皓说话，获得金刚经，回去找徐夫人，选择"怎么这么乱，赶快念金刚经"并触发和素馨的战斗。战斗胜利后获得素馨掉的碎片，继续跟徐夫人说话，选择"我帮你去问问法华师父"，然后回去找法华并将素馨掉的碎片交给他。找奸商买当归、花生各3份交给法华。对话完，获得"参禅衣"或"悟禅衣"，并获得300%武学经验值、5个少林威震八方酥和10个少林运功散，任务完成。

任务：永生的秘方
宗派：医宗
导师：灵宪
任务物品：石长生1株，铜矿1个，松木1块，清水3碗

和医宗师父灵宪对话，选择"师父是不是需要人协助"，然后去少林寺后门僧房处找一心对话，问他是否曾看到李世民施主。对话完获得"李世民掉的信"，回去将信交给灵宪。去找奸商买清水1碗，并找旁边的一智，打探造假的信的来历。选择"用水泼醒他"，获得李世民的包袱。此时再去找灵宪对话，师父说需要一些材料，找奸商买石长生1株，铜矿1个，松木1块，清水2碗，再找灵宪说话，把材料一起放到丹炉里，并触发与青丝蟒的战斗。战斗胜利后去找珞樱说话，获得珞樱掉的琉璃瓶。此时再跟灵宪对话，完成任务并获得"棉袍"或"長袍"，以及300%武学经验值、5个少林威震八方酥和10个少林运功散。

完成自己选择的宗派就职任务后，获得的物品可以根据自己学的功夫来合理分配点数，这样在《少林传奇》中的第一步——拜师学艺就算完成了。■







海乐淘
Sea Online
Q版航海体验
六月
公测
火热引爆
奖品任由你想
一切我来实现
主题活动
即将开始
*本广告示例图片仅供参考，最终奖品以实物为准。
研　　发：厦门二进制数码科技有限公司
运　　营：三五互联科技有限公司
客服信箱：services@game.35.com
媒体合作：marketing@game.35.com
官方网站：sea.35.com
活动详情关注 HTTP://SEA.35.COM
35.COM
三五互联科技有限公司
01 二进制
BINARY DIGITAL



所有初登《海之乐章》的新手，都会出生在新手训练营中，在这里必须选择一个导师训练才能被传送到里斯本。在中央广场上，可以看到陆战、贸易、海战、冒险和海盗导师，其中冒险导师暂不收徒，而海盗和海战是需要贸易基础的，因此初期玩家只能选择陆战和贸易训练。不过，建议大家选择陆战导师训练，而我们的转职之路从这里开始。

在登陆游戏时，有4种职业火枪手、传教士、剑士、占卜师供玩家选择，而这4种职业可以随意选择贸易或陆战作为自己的特长。选择贸易训练的话，会被立即传送到在里斯本的交易所里，而若选择陆战训练，则首先会获得图鉴物品界面操作说明书及任务说明书，并被要求到北部试练谷打小甲虫。与试炼谷的卫兵若昂对话，得到图鉴物品左键说明书。收集齐4个小甲虫壳后，卫兵会交给你图鉴物品属性点说明书。回到新手训练营找陆战导师交任务，之后将被传送到里斯本中心广场。

接下来与贸易训练导师对话，会被告知到里斯本的卡玛特商会找会长埃默森。在卡玛特商会获得委托信，得到图鉴物品任务说明书，图鉴物品雷达说明书。到里斯本港口与工人对话，领到破旧的小帆船及50金币，并学会补给。建议全部装备粮食，然后出海前往塞维利亚。找塞维利亚交易所老板拜亚买煤，得到图鉴物品贸易说明书。回里斯本交易所卖出煤，回去找埃默森回复任务。这里要注意，补给只够短途往返，而金币又不够再次补充，所以一定要抓紧时间不要在海上贪玩哦，不然你会回不了家的。

回到里斯本卖掉煤块后，回报是70银币，而交易所还需要大量的煤，所以，你可以靠运煤赚取第一笔金钱。

当然，这里也不要忘了去找各自的导师就职哦。

火枪手找枪术老师加塞尔，他在里斯本枪术学院(95.55)；传教士去里斯本大教堂 (40.50)，找神父卡呢萨雷斯；剑士找里斯本剑术学院(79.57)的剑术老师希米若；占卜老师库卡则在里斯本占卜屋(87.16)中。

1、火枪手一转任务

条件：等级8级以上，职业为见习枪手

奖赏：属性随机的团队勋章，技能格+1

找枪术老师加塞尔报到后，可以选择一个右键技能学习，并成为见习枪手，获得见习服及补给品。之后加塞尔会指派你去消灭铁钩森林的海盗，收集红色火药。同时交给你陆军枪术勋章，找其它职业的玩家交换勋章后可以获得团队勋章及称号“团队精神”(不影响一转流程)。

去铁钩森林打败海盗(铁钩森林海盗区)，收集到12个红色火药(除了海盗船长，其它海盗都有几率掉落)。把红色火药交给枪术老师加塞尔，等级在8级以上可转职为火枪手，技能格+1。

2、传教士一转任务

条件：等级8级以上，职业为见习传教士

奖赏：团队勋章，技能格+1

找神父卡呢萨雷斯报到后可以选择一个右键技能学习，然后被派去帮忙酒馆老板托里斯(里斯本酒馆 39.22)取回邮包，得到教皇的密函。到酒馆后酒馆老板托里斯告知邮包还没到，让你接个送货任务或者去铁钩森林锻炼打发时间。回来询问酒馆老板托里斯后得知邮包被海盗夺走，得到教皇的密函。回去找神父卡呢萨雷斯接到寻找邮包的任务以及交换团队勋章任务(不影响一转流程)。

去铁钩森林打败海盗，找到1个奇怪的圆球(除了海盗喽啰、海盗船长，其它海盗都有几率掉落)。把奇怪的圆球交给神父卡呢萨雷斯，并且等级大于8级时，可以转职为传教士，技能格+1。

3、剑士一转任务

条件：等级8级以上，职业见习剑士

奖赏：团队勋章，技能格+1

找希米诺报到，首先学习一个右键技能，然后成为见习剑士，得到见习服及补给品。之后会被要求去铁钩森林打海盗，并收集海盗头巾。同时会领到交换团队勋章任务。去铁钩森林打败海盗，收集到15个海盗头巾(除船长外的海盗都有几率掉落)，把海盗头巾交给希米诺，等级大于8级者可转职为剑士，技能格+1。







4、占卜师一转任务

条件：等级 8 级以上，职业见习占卜师

奖赏：团队勋章，技能格 +1

找库卡报到，学会一个右键技能，并接到海盗旗任务及交换团队勋章任务。去铁钩森林打败海盗，得到 1 个海盗旗（除了海盗喽啰，其它海盗都有几率掉落），把海盗旗交给库卡，等级大于 8 级时，可以转职为占卜士，技能格 +1。

铁钩森林入口到海盗区，有很长的一段距离，其中分布了不少小甲虫和野猪。因为最低级的海盗喽罗都是 6 级，十分难应付，所以建议大家不要急于去做任务，最好先打一些低级的小甲虫和野猪，升到相应的级别后再去海盗区。另外，打小甲虫还有可能获得初级的武器，有的具有附加属性，相当难得哦。这里有个获得任务道具的窍门，因为所有任务道具都是随机掉落，并且可以交易，本身需要的任务道具不好出，但其他职业却很容易打到，所以建议大家不妨互相配合，一个是组队完成任务，一个是找别的玩家交易任务道具。这样也可以很快完成任务。

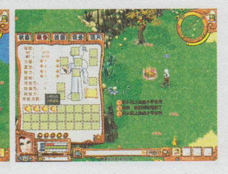
5、火枪手二转任务

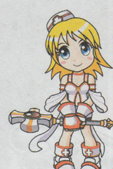
条件：等级≥18 级，职业为火枪手

奖赏：转职为狙击手，技能格 +2

枪术老师加塞尔让你去找里斯本总督萨斯（里斯本总督府 51,26），总督萨斯让你前往螺旋迷宫深处寻找约柜中的秘密，返回学院，枪术老师加塞尔告知约柜的事情。穿过螺旋迷宫，到米诺斯宫殿的最底层击败米诺斯（米诺斯宫殿最底层），得到牛鼻环。用米诺斯掉落的牛鼻环开启约柜发现里面的秘密，用牛鼻环开启约柜，得到藏宝图。带着藏宝图回到里斯本，在港口读信。这里有两个选择，把信给总督萨斯，并且等级大于 18 级，就可以转职为狙击手，并回学院找枪术老师加塞尔复命。在学院门口遇到贵族剑客，开始战斗，打赢打输都可以完成任务。若选择把信交给枪术老师加塞尔的话，会在学院门口遇到贵族剑客，打赢他后，加塞尔会让你把信转给总督萨斯，来到萨斯处就可以转职了。打输的话，东西被剑客抢走，老师说把这件事报告给总督萨斯。去向总督萨斯报告，并且转职为狙击手，技能格 +2。







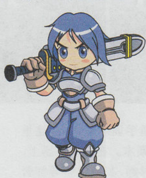
6、牧师二转任务

条件：等级≥18 级，职业为牧师

奖赏：转职为神官，技能格 +2

神父卡呢萨雷斯托你把邪恶的圆球带给威尼斯的红衣主教比希尔（威尼斯大教堂 116,41）。来到了威尼斯，红衣主教比希尔派遣你前往米诺斯宫殿追捕异教徒萨麦尔（米诺斯宫殿最底层），获得圣洁十字架。在米诺斯宫殿底层找到萨麦尔，使用圣洁十字架进入萨麦尔房间。萨麦尔反问你是否相信他，回答不相信就会进入战斗，打败萨麦尔，得到萨麦尔的日记。把日记交给红衣主教比希尔，等级大于 18 级的玩家可以转职为神官。

若回答相信，则会被红衣主教比希尔驱逐出教会。这时需要回去打败米诺斯宫殿的米诺斯（米诺斯宫殿最底层），得到牛鼻环。用米诺斯掉落的牛鼻环开启约柜，得到圣杯。再次找到萨麦尔，用圣杯进入萨麦尔房间，他会交出日记，并教授技能救赎之光。返回威尼斯，欺骗红衣主教比希尔，再次被红衣主教比希尔接纳进入教会，等级大于 18 级时，可以转职为神官，技能格 +2。



7、剑士二转任务

条件：等级≥18 级，职业剑士

奖赏：转职为剑豪，技能格 +2

接到剑术老师希米诺的命令，前往螺旋迷宫深处寻找约柜中的秘密。穿过螺旋迷宫，到米诺斯宫殿击败米诺斯（米诺斯宫殿最底层），得到牛鼻环。用米诺斯掉落的牛鼻环开启约柜开启约柜发现秘密，得到奇怪的藏宝图。带着藏宝图回到里斯本，在港口遇到火枪手（里斯本港口）前来抢夺。不交出藏宝图，便会和火枪手发生战斗。胜利的话，把藏宝图交给剑术老师希米诺，即可完成转职。若战败，则被命令前往总督府向总督萨斯领取奖赏，同时转职为剑豪。

若选择交出藏宝图，则需要向总督府萨斯复命并领取奖赏，完成转职。

注：若死亡回城或从铁钩森林回城的话可直接和老师对话完成任务，上交藏宝图，并转职为剑豪，技能格 +2



8、占卜师二转任务

条件：等级≥18 级，职业占卜士

奖赏：转职为占星术士，技能格 +2

占卜老师库卡说马德拉出现了奇怪的海啸，要求你去那里问问马德拉的费尔南多•斯丹（马德拉酒馆附近 37,22）。从斯丹那里获得了情报，他要求你帮他带回米诺斯宫殿底层约柜中的东西。

不同意的话，返回里斯本向占卜老师库卡报告，库卡提出同样的要求。穿过螺旋迷宫，到米诺斯宫殿击败米诺斯得到牛鼻环。用米诺斯掉落的牛鼻环开启约柜开启约柜找到真理之书，把真理之书交给费尔南多•斯丹，转职为占星术士，并教技能吸血。

若选择同意，则可以直接到米诺斯宫殿击败米诺斯得到牛鼻环。■





阿拉西司国家地理报告

《星际 Online》9 大行星战区分析三

报告人 / 网先队·〖残酷天使〗



索沙

如果说阿摩斯是瓦努主权国的大门，那么新联盟的正门就是索沙了。索沙大陆北部的塞斯科技工厂连接着新联盟的庇护所。这个星球通过连接线连接着希索、塞瑞圣和依斯米尔三个星球大陆。索沙对于新联盟的重要性就好像阿摩斯对于瓦努主权国一样，这个星球常年驻扎着新联盟最精锐的部队，就如同一个保护神，保卫着这个崇尚自由的新国度。

索沙的太阳离索沙的轨道十分近，因此看起来特别巨大。这个星球终年暴露在炎炎烈日之下，热浪不断冲击着这个星球，导致该星球水源蒸发殆尽，星球表面只留下干涸的黄色地表。索沙诞生了人类历史上的第一个地面传送门。

索沙大陆上一共有 9 座战斗基地，它们分别是两座科技工厂（阿芒和塞思）、3 座生化试验基地（阿顿、土什和何露斯）、两座信号转发站（巴什迪和门托）、1 座连接工厂（赫皮）和 1 座空投中心（索巴）。土什生化试验基地作为拥有能量罩的首都工厂和赫皮连接工厂、门托信号转发站、索巴空投中心以及阿芒科技工厂连接。只有攻占了上述 4 座工厂其中的 3 座，土什的能量罩才会消失。

除去大陆最北端连接塞思科技工厂的新联盟庇护所传送门，这个大陆还拥有其他 3 座广播传送门，分别是位于 G7 区的依思米尔传送门，连接着阿顿生化试验基地；位于 O12 区的赛瑞圣传送门，连接着巴什迪信号转发站；位于 H17 区的希索广播传送门，连接着何露思生化试验基地。这个星球大陆由北至南呈狭长地形，道路穿插其中，道路之间山脉相隔，地理环境十分恶劣。这种地理环境很适合新联盟的装甲军团野外作战，这就给其他两国在这个大陆上的野外装甲作战制造了难题——特别是瓦努主权国，在这种环境下，电磁骑士的机动能力得不到发挥，而正面阵型的推进又非其特长。倒是地球共和国，还能够依靠徘徊者主战坦克猛烈的炮火步步为营，与先驱者一争高低。

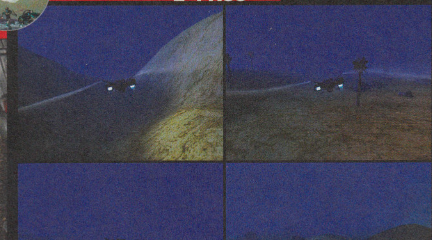
索沙大陆工厂数目较少，两座科技工厂中的塞思科技工厂又始终连接着新联盟的庇护所，只有阿芒科技工厂可以作为前期作战的依靠。新联盟军队过于依靠科技工厂的弊端也通过塞思科技工厂这个后方基地得到了弥补。因此在这个大陆上与新联盟作战就必须与新联盟最拿手的野外装甲作战正面交锋。

通常，我们选择的进攻路线是从 H17 区的希索传送门出来，首先向何露思生化试验基地进攻。快速拿下这个生化试验基地之后，还不能松气，得一鼓作气再拿下阿芒科技工厂。有了科技工厂的支持，进攻部队才能稍微做下调整。一般来说，最大的问题就出在这个时候，由于狭长的地貌限制，进攻部队只有一条路可走，就是从索巴空投中心一路打上去，绕过首都工厂。且不说绕路麻烦，单从进攻路线看，进攻方就必然会遇到在本土作战的气势汹汹的先驱者装甲集群。几乎可以肯定的是，此时双方装甲集群的大决战的结果就能预见这个大陆的归属了。很遗憾的是，作为防御方的新联盟可以充分利用首都工厂能量罩的优势，四面出击。而进攻方就算是打胜了这第一次坦克大决战，也还不能立即进攻首都工厂，还得继续向北绕去打门托信号转发站。如此漫长而曲折且无保障的战线才是进攻方最大的敌人。





从 G7 区的依斯米尔传送门攻入阿顿生化试验基地，这也是曾经多次出现的攻击方式。不



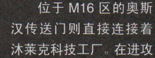
过，这条路线的后援补给很成问题。因为依思米尔常年处于混战状态，一不小心这边大陆的连接线工厂给敌对国家占领了，索沙的部队就傻眼了。并且阿顿后面连着塞思科技工厂，倘若进攻部队行动迅速，直接攻占塞思还好说，若是行动稍微缓慢一点，或者新联盟军队的反应稍微敏锐一点，从塞思出来的源源不断的新联盟大军就足以把小小的阿顿围个水泄不通。

从O12区的赛瑞圣传送门出来，攻击巴什迪信号转发站，是最为糟糕的进攻路线。虽然不用时刻担心后方大陆工厂的夹攻，但这条战线过于漫长了。进攻部队很容易在还没到达巴什迪信号转发站时就被新联盟发觉了，造成空手而归的惨状。

索沙这个星球大陆就好像是专门为新联盟做的屏障大陆一样，天时、地利、人和全在新联盟这边。要想在这个大陆上有所作为，最大的敌人并不是新联盟的招牌先驱者主战坦克，而是那条黄沙飞扬的“死亡之路”。



和新



和新作为阿拉西司星系最后被发现的一个星球，连接着福塞拉、奥斯汉和塞瑞圣。这个星球没有连接任何地下洞穴，且位置相对于其他星球较为遥远，使得这个星球上的战争相对于其他星球不是非常激烈。同时，与这个星球较为和平的气氛相似的是，和新终年弥漫着浓浓的大雾。

和新上空散布着厚厚的云层，但是与人类生存密切相关的氧气含量却非常低，与此相反，其他气体元素却很丰富——这就造成了军队在和新大陆上行动时需要打开生物防护罩。和新大陆地表上有着低缓连绵的山脉和沼泽，常常有不明其地理特点的士兵试图直线穿越大陆时遭遇到这些沼泽而丧命。

这个星球大陆拥有11座战斗基地，他们分别是3座科技工厂（由北向南依次是查克、汉拢和沐莱克）、3座连接工厂（金森、尸芮肯和首都工厂温坦）、3座生化试验基地（由西向东分别是阿肯、泼托和查滋）、1座信号转发站（斯坦布）和1座空投中心（纳沐）。温坦连接工厂作为和新大陆的首都工厂单独位于大陆中心的小岛上，仅有3座桥梁通向它。与温坦共享连接线的4座工厂分别是阿肯生化试验基地、斯坦布信号转发站、泼托生化试验基地和纳沐空投中心。只有拿下这4座工厂其中的3座，保护着首都工厂温坦连接工厂的能量罩才会被打开。与别的星球大陆一样的是，和新也有3座广播传送门分散在这些战斗基地中间。连接着查克科技工厂的福塞拉传送门位于L9区，连接着汉拢科技工厂的塞瑞圣传送门位于E8区，位于N16区的奥斯汉荒岛传送门则连接着沐莱克科技工厂。3座广播传送门分别连接着这个星球大陆仅有的3座科技工厂，这似乎太有利于进攻方面了——倘若哪个有胆识的指挥官分别冒险从3个传送门同时突击，岂不是战役一开始防御方就失去了所有的科技工厂？当然这需要极高的统帅和应变能力。

和新大陆由于常年大雾，作战单位的视距十分有限，很不利于对大陆的侦察。这样，在这个大陆上步兵部队突然的遭遇性作战几率就大大增加，使得对士兵们的快速反应能力提出了更高的要求。在这点上，地球共和国的士兵素质要远远优于其他两国的士兵，因此在这个大陆上地球共和国实际上有着微弱的优势。

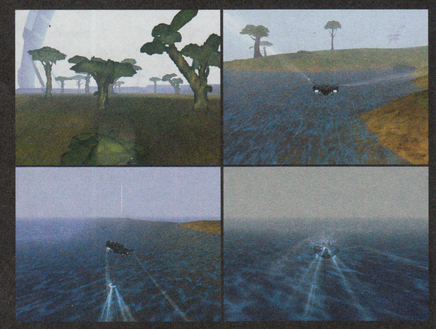
位于E8区的塞瑞圣传送门连接着汉拢科技工厂，这里需要注意在行军路程上部队要经过的两座山丘。若是在平常地图上，要想在这两座山丘上布置伏兵，那会让所有指挥官当场笑死，但是鉴于和新这个能见度低得可怕的星球大陆，我建议每个指挥官都要谨慎对待这种战术。汉拢之后，要面对3座工厂——两座连接工厂和正对面的斯坦布信号转发站。一般来说，大家都会无视那两座连接工厂，而直接把兵力投入到首都工厂附近的争夺之中去。

位于L9区的福塞拉广播传送门连接着查克科技工厂，但是路途之遥远足以吓倒任何一个指挥官，不过好在地球共和国的士兵们善于在艰苦环境中行军。这条进攻路线所需要注意的问题有两个，一个是在查克科技工厂和福塞拉广播传送门之间的一座不算短的桥。这座桥如果是在一个准备充分的防御指挥官手上，就会变成进攻部队的巨大墓地。当然，这个问题可以用快速的行动和周密的部署来弥补。另一个问题是在福塞拉传送门南面的纳沐空投中心，这个工厂与传送门的距离比查克到传送门的距离要短很多，而且没有水路阻隔。所以，走这条路线的部队最最关键的就是悄无声息的尽快冲到查克科技工厂，并且在最短的时间拿下这个工厂。这样，进攻的第一步也就成功了。



位于M16区的奥斯汉传送门则直接连接着沐莱克科技工厂。在进攻沐莱克的时候，因为距离比较近、不用行走水路，且没有天然的伏击地点，基本上比较顺利。而沐莱克背后的空投中心和生化试验基地也不远，非常适合快速突袭作战——这条路线的第三个作战目标基地泼托生化试验基地甚至都可以在战役一开始被进攻方迅速的破坏。拿下泼托之后，只用再拿下一个护卫工厂就可以直接兵逼首都工厂了。当然，考虑到入口奥斯汉大陆的复杂地理条件，这条路线被采用的几率还是比较少。

总而言之，和新因为恶劣的作战环境以及较不重要的战略位置，使得这个星球大陆在开战之后的较多时间都处于稳定的和平状态，这在整个星系之中是非常难得的。

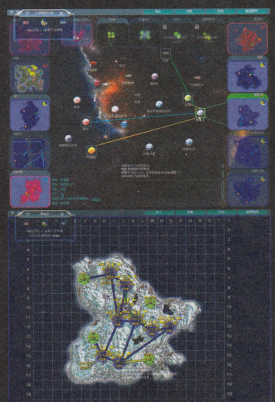




塞瑞圣

塞瑞圣星球大陆是一个终年积雪的大陆。这个星球的连接线连接着3个邻近的星球,它们分别是和新、索沙和阿莫斯,此外还连接着地下洞穴汉郝。和希尔汗星球大陆雷同的是,塞瑞圣也分别连接着两个国家的第一防线,新联盟和瓦努的军队经常在这个星球大陆展开会战。不过在这个星球上,新联盟的军队更具主动一些。

塞瑞圣星球大陆离它所在星系的太阳距离较远,遥远的泛着黄光的阳光根本无法温暖这个常年冰封的星球。整个大陆地形由高大陡峭的悬崖和坎坷的道路组成,给大军团的移动带来极大的困难。跨越这些天然障碍,是每个指挥官在此用兵首要考虑的问题。在塞瑞圣恶劣的地理环境中存在着一个人类建造的丰碑——塞瑞圣大桥,它是早期人类使用能量建筑技术的一个试验品。可悲的是,在不到1年的时间后,当年合作的工程师却在这座大桥两边各自为自己的帝国而战。



塞瑞圣星球大陆一共拥有9座战斗基地,依次是3座科技工厂(由北向南是尼古珂、那瑞克和平加)、3座生化试验基地(由北向南依次是赛德那、图吉加和塔派)、1座空投中心(首都工厂安古塔)、1座信号转发战(埃克那)和1座连接工厂(尼内特)。作为唯一的空投中心安古塔,还兼任着这个星球大陆的首都工厂一职,它拥有着能量罩并与周边的赛德那生化试验基地、那瑞克科技工厂、埃克那信号转发战和图吉加生化试验基地4座工厂连接。只有拿下了这4座工厂中的3座,能量罩才会消失。

这个大陆拥有的3个广播传送门分别是位于F7区的和新广播传送门,位于G13区的索沙传送门和位于M15的阿摩斯传送门。和新广播传送门连接着尼古珂科技工厂,索沙传送门的连接线直达塔派生化试验基地,而阿摩斯传送门则连接着尼类特连接工厂。这个星球大陆地图较为狭小,有其他大陆所没有的一些有趣特点,这些特点为进攻这个星球大陆的各个国家军队创造了或多或少的阻力和困难,使得任何一个指挥官的战术思想想要在这个大陆顺利达成都不是一件容易的事情。

赛瑞圣星球大陆终年积雪,而山多陡峭,道路穿插重山之中,不但崎岖而且坎坷。由于山多高大,使得纯粹的机械化部队想要穿越只能作为一个美好的梦想。而且由于大陆本身狭小,加上道路状况十分恶劣,无形间部队的运动能力大大削弱。在这样一个小的星球大陆上运动,所需要的时间反而会大大的延长。在这个星球大陆作战,主战坦克的火力和装甲厚度直接影响着部队的推进效果。而在这方面,新联盟恰恰是非常出色的。

位于F7区的和新传送门紧紧连接这尼古珂科技工厂,这似乎是每一个指挥官梦寐以求的开局方式——科技工厂离传送门近得几乎只要一迈步就到了,这一段道路也还算平坦,而科技工厂身后的连接线又直接连接着首都工厂周边的那瑞克科技工厂。似乎只要初期进攻周密顺利,一下子就可以拿下两个科技工厂,这对于防御方来说绝对是一个致命的打击。不过,只要仔细研究一下地形,指挥官们的美梦就可以清醒了:首都工厂安古塔坐落在大陆中部的平原上,它身边的两个小基地(其中之一是那瑞克科技工厂)位于一个海拔很高的位置,通向那里的之字路紧挨着悬崖边缘。也就是说,向那瑞克进攻的部队在相当长的一个道路上都必须仰向进攻,而且进攻的道路还得经过首都工厂安古塔附近。我想,没有哪支部队能够在如此长的距离和如此恶劣的路况下还能保持住旺盛的攻势。况且,进攻方还得随时注意来自赛德拉生化试验基地的反攻。所以,一个老辣的指挥官只会选择继续进攻赛德拉生化试验基地来进一步稳定住己方的防线,这样才能保持住对首都工厂安古塔方向的压力。不过,要拿下4座护卫基地中的其中3座,就得必须沿着这条小路,绕过首都工厂安古塔进攻。这就是这条进攻路线中最为困难的地方,防御方的重火力可以轻易的撕开进攻部队沿着道路艰难爬行的部队,而使整个进攻计划濒临破产。

新联盟的军队由于连接线的关系能够轻易的出现在位于G13区的索沙广播传送门,他们面对的将是塔派生化试验基地。和攻占其他生化试验基地相同的是,他们得面对生化试验基地十分快速的兵源补充和基地内残酷的拉锯战。而和攻占其他生化试验基地不同的是,他们必须通过的进攻线路和尼内特连接工厂十分接近,在塔派生化试验基地前面的那个三叉路口,进攻方很容易会遭遇到来自两面的火力夹击。

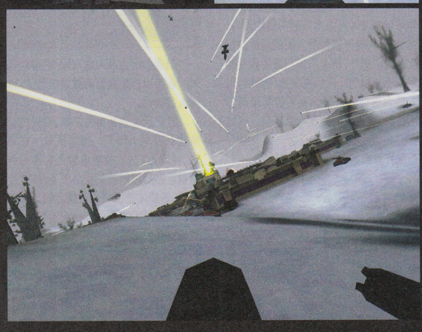
瓦努主权国的军队更多的是从位于M15区的阿摩斯广播传送门出发,直接向尼内特连接工厂进发。连接工厂虽然被誉为最难攻下的战斗基地工厂之一。但是他们显然还面对着另外一个问题,那就是新联盟军队经常使用的广播传送门距离太近。由于各种原因的影响,新联盟在这个大陆上始终占据着一种优势。所以这个因素也比较对瓦努主权国的军队不利。当其步兵部队在基地内部巷战,艰难的进攻连接工厂每个房间的时候,在外围的瓦努主权国装甲部队还得不断的和新联盟强大的先驱者主战坦克展开阵地战。阵地战本来对瓦努主权国就较为不利,加上地形又使瓦努的装甲部队不能展开自己较为熟练的机动战术。这种种原因加起来,使得瓦努的军队在攻击这个大陆的时候困难重重。

虽然塞瑞圣的这种地形条件下,地球共和国的徘徊者主战坦克也能与先驱者抗衡。但是,索沙近在咫尺的支援优势,使得新联盟军队长期在这个大陆上占据一定优势。

好了,关于对阿拉西斯共9大星系的战场分析已经全部结束,各位指挥官还须根据己方部队的特征作出相应的应变策略。只要能够对阿拉西斯全局地理有深入地了解,战斗的胜利,就始终掌握在各位指挥官的手中。另外,据可靠消息报告,有一支神秘势力在某个特殊空间建立了自己的据点,正觊觎着阿拉西斯的每一处资源。我们经过不断努力,终于破译了对方的密码,各位指挥官可以在自己的控制终端上登录www.playgamer.com的网络游戏板块获取最新的情报。■







新绝代雙驕 Online

古龙原著改编 tth.gameflier.com.cn

全系统解析

文/旋儿天问

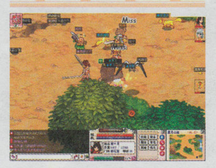
5月19日，《新绝代双骄 Online》开始了全面公开测试，笔者测试了其中的几个职业。这款由古龙大作《绝代双骄》为背景而研发的网络游戏，有着无限的乐趣，它包含了深邃的意境。《新绝代双骄 Online》将给我们一个塑造自己武侠世界的绝好机会。

角色属性分配分析

在《新绝代双骄 Online》的世界里，角色升级和技能成长的经验值是共用的，并没有严格区分门派等级和人物等级。每个门派都有基本的六大属性设定，人物角色被创造时，会有5点自由分配点数提升属性，当角色等级提升时还会有一点的自由分配属性点数。人物的等级上限为150级，所以角色人物一共可以有154点自由分配的属性点，属性越高时，提升属性所需要的属性点也就越多。另外，由于不同门派的属性要求是不一样的，所以在更换门派时，六大基本属性会依据你现在的等级而发生变动，自由分配的属性点不变。所以我们在自由分配属性点时一定要做好长期打算哦。



练功——永远的主题



当我们创建好人物，分配完属性点时，就可以开始我们的游戏历程了，以恶人谷为例。

建议玩家到新手村练级，最好先收集物品换取小印记，可以换取一些装备、宠物，这些对前期练级是非常有效的哦。然后可以接受些小任务，换取经验值，还能顺便发些小财赚点钱。要注意哦，接受委托任务必须要到处行走，进行更高的挑战。

1-9级时：最快的练级方法是不接所有任务，直接到流行村打怪升级。练到9级后加入恶人谷门派。至于配点嘛，不管等级如何，一定要先把10武功10根骨10技巧加好。

9-15级时：不在恶人谷入口打，直接跑去昆仑草原，这个时我们的防足够打猪和幼犬了。最好要组队，在开双倍经验时用不了1个小时就能达到15级。

15-18级时：可以去草原西练级，在这里山羊大元爆的机会非常多，打到后可以做成帽子戴上，效果很不错的，如果还有多余的可以卖掉。除此之外换掉20级的武器，留够自己用的之后全部卖掉，只要比商店的高一点，也是一笔不小的收入。

19-22级时：练级地点青海原。这里爆20级的刀。

22-25级：青海原东南。没别的技巧，就拼命的砍怪吧，级别出自勤快，很快就会25级了。组队也可以，多组几个人，升级也很快的。

22-35级：沿着地图一直向下走，在这里打上半天就能到35啦。

总之35级之前是非常容易的，如果勤快点的话一天就可以升到。35级的时候，保证自己技巧到15-20之间，根据装备决定，比如你有个18命中的头，还有吊红坠，痞子草，猪鼻子，这3样首饰可以加10命中，所以我们可以只加到15的技巧，这样加打叮当基本没有MISS出现。注意不要加的太多，剩余的全外功。去砍叮当时带宁心和少阳符，保证每个BOSS都不会逃出你的手心，当然要有点小技巧，看到BOSS快死的时候换修罗，刀气要一直开。



注意：在没有组队的情况下打BOSS，谁给BOSS的最后一击它所爆的物品就是谁的！如果两个人同时给了BOSS最后一击，那就要看谁的攻击高了。所以我们一定要注意最后要根据BOSS的血来使用武功。

升级小结：许多人升级时都会这样做，无论在哪里升级一定要全防住了才去升，我觉得这样做不是很有必要，会让你的升级速度大大降低的。升级最好是找名字为绿色的怪来打，也就是比自己高1、2级的怪这样才会有效率，组队一定要组满，如果害怕防不够，可以多带些红。

各职业技能

恶人技能

血刀：升级用它最快，打BOSS有人抢的情况下，略微弱了一点。

修罗：升级的时候千万别用它，因为修罗的攻击速度实在是太慢了，满级"修罗"也没有1级"血刀"的攻速快，不过打BOSS它是首选，前提是你要有足够高的命中，打叮当吃了宁心之后二十刀有一刀Miss你就可以用"修罗"抢啦（人多抢BOSS的最好用"修罗"，保证爆的东西80%以上都是属于你的）。



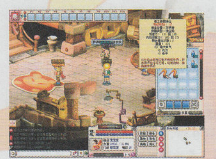
刀背：在游戏没开PK时，这个技能根本没什么用途，因为有些BOSS是防晕的，像练功5的鼠爷，就防晕，所以效果不会很好。

地灵：46级之后加了7级"地灵"可以群攻，适合在人少怪多的地图刷怪用，

升级速度是很快的。
刀气：这个技能笔者建议一定要加，因为无论是升级还是打 BOSS 刀气都非常适用！
恶术：这个技能在升级时没有大的用途，但是在自己单挑打 BOSS 的情况下很实用，因为所有的 BOSS 都不防它，一针降防。

▲移花宫技能

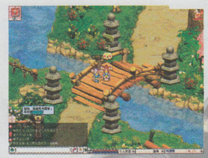
移花宫的弟子，可以修行"剑法"与"掌法"，这二种截然不同的武学路子，使得移花宫的武学成为修行难度最高，但也最具可塑性。下面我们来主要分析一下星云剑法、落月、落英缤纷，回风这四攻击技能。就其实用性来说星云>回风>落月>落英。
落月：消耗一定真气，移花宫剑法，基本攻击力不高，但分别有 4×3 至 6×7 的机率造成约 3 倍、4 倍、5 倍的伤害。攻击速度慢，打怪速度不定。



落英：消耗一定真气，移花宫剑术，多段打击，可分别造成威力较高的 2-6 段打击，基本没什么作用。
回风：虽然它完全命中攻击力是比星云强，但真的能完全命中机率只有 1/5。
星云：消耗一定真气，移花宫剑法，威力大，分别约为 1.5 倍、1.65 倍、1.8 倍、1.95 倍、2.1 倍、2.25 倍、2.4 倍、2.55 倍、2.7 倍、2.95 倍、3.2 倍、3.5 倍、3.8 倍、4.1 倍、4.5 倍攻击力，但命中率差。攻击速度快，威力很强，其缺点为 Miss 稍高点，可是你"冰心诀"lv4 后，Miss 率会大大下降，"星云"lv10 后，将不会有命中稍低这显示，代表命中提升了。

以"回风"跟"星云"做比较，在打喷墨乌贼时，"星云" 攻击一下是 910，而"回风"一下约 194，194×5=970，就是"回风"五下的攻击才是"星云"一下的攻击，而且你的 5 次攻击还不一定会全部命中。"星云"可以打怪一下然后连续放两个"星云"，这样就可以打死怪物了。而"回风"绝大部分要打三下，甚至四下机率还很高。所以不要再盲目听信别人说 "回风" 有多强多强了，虽然"星云"的命中也很差，但是绝对可以超过"回风"的。

还有一个技能很多玩家很好奇，就是 38 级才可学的"星风之舞"，是不是真的会加攻速。星风之舞消耗一定真气，当装备剑时，分别于 30 秒、60 秒、90 秒、120 秒、150 秒内，普通攻击的攻速提升一至三段，并会根据身法属性而可能有更高加成。



▲天外天技能

以魏无牙为首的天外天，长年修行玄术，对于用药有着很独特的一套方法，医毒本一家，药除了可救人之外，也可用来害人。可以修行"药理"及"机关术"，综观而言，他们的武学路子，就是为了避免自己与敌人直接交手而发展出来的。在说天外天的技能同时，笔者也会顺便带些天外天练级方法。

天外天其实是很强的职业，又能打又能补——17 级学会了"致命刺击"是一个转折点，30 级转了天师学会 "破魔"又是另外一个转折。这两个技能都和玄学有重要关系。

一个称职的天外天，可以有独当一面的攻击力，也可以补血支持整个队伍，听起来好象十分困难，但确实是可以实现的，重点就是在技能上。

新手修炼过程中，把"爆击"练满到 3 级，前期要靠它度过。转职以后要加"回春"，"回春"是个十分必要的技能。消耗一定真气，基本上可回复一名玩家分别 60 点、72 点、84 点、96 点、120 点、144 点、168 点、192 点、228 点、264 点、300 点、336 点体力，另会根据施法者的玄学属性而有更好的回复效果。这是天外天的一个转折点哦，当你会补血之后，就可以组队去树海升级。

在树海和青绿树海升到 17 级把"致命刺击"加上去，这时，你就不仅仅是一名小医生啦。"致命刺击"的攻击是十分强大的，再加上补血技能回春，无论单练还是组队，都是十分迅速的。

▲无名岛技能

来自东瀛的神秘武学，以快速的身法技巧及精准的眼力，对敌进行奇袭或攻击。无名岛的弟子可以修行"暗器"及"忍法"，拥有长距离的攻击优势，以及近战的特殊攻防技巧。
暗器：以长距离的投掷技为主，以距离争取到多次的攻击机率，传说中，暗器修练至专精时可以到达追踪目标的境界。
忍法：东瀛特有的倭术，以高度身法所产生的追加攻击为主，甚至可做成多重



替身追击敌人，使对手的攻击落空。忍法的修练到了一定程度之后，据闻还能召出忍怪助拳。

无名岛的攻击非常高，但是防御很低，因为有远攻技能，可以加强远距离攻击技能，所以笔者认为应当多修习暗器。

▲少林技能

少林派的弟子，可以修行"棍法"及"拳法"，二种不同的技能，不管是强猛的攻击威力，或是高速的回避打击，少林的武学总是令人眼睛为之一亮的。
棍法：以中距离的攻击为主，至刚的猛烈棍劲，还能震开眼前的敌人，以争取到最佳的攻击点。另外，在身陷敌人的包围时，棍法将会是最佳的突围利器。
拳法：快速的打击及回避率，使得少林的拳法永远是大家目光的注意焦点。"闪避就是最好的防御"，简直是拳法修持的最佳写照。
达摩棍法：消耗真气，带有强大冲击力的棍法攻击招式，可造成加倍的攻击力，还有一定的机率附加震退敌人的效果。



少林长拳：需要消耗真气。因非常重视步法及速度，而能对付中距离的敌人，故称长拳，能造成相当倍数的伤害力，此外也会因身法属性而有额外加成。
普世梵音：消耗真气，以佛门狮子吼发出的六字真言"唵嘛呢叭咪吽"，解除玩家的"麻痹"状态。Lv1 时，仅能解除中距离内的一位玩家，但是当等级越高，可施法的范围就越广，可解除的人数也越多。

少林功夫的一指弹、倒挂金钟、铁头功、横行踏壁、鹰爪功、龟息大法在江湖上可都是鼎鼎大名哦。少林的加点方式可以参照移花身法剑的加点方式，攻击速度快频率高，而且闪避率强，又有强力机关人做肉盾，还附带加血技能以及毒杀能力，绝对是杀怪 PK 中不可小视的战斗力。

▲天师技能

道术的正宗，在古代原为服侍皇室的护国师，以符及运用风水之术维持国运、驱邪除恶。天师派的弟子，可以修行"符法"及"风水"，同样都具有驱魔的能力，但却有不同的作用方式。以天师的创派宗旨及其功能来说，俨然就是百姓的守护神。如果要转天师的话，天外天比较合适，全玄天外天首重



玄学，内力次之。而且拜师技能的阴风掌不是很实用。
阵法研究：以极密之方式修炼使用风水术的符阵。
悼魔恸：以奇诡的哀音吸引怨灵聚集，造成内劲伤害，并有机率附加僵化状态，但对妖魔系的敌人效果不佳。
炎胄灵甲：于咒纸上书以炎胄文，凝气燃之，召来抗火的炎胄灵甲附体。还有其它形式的灵甲技能可以召来抗水、木、雷的灵甲附体。
挪移灵阵：于咒纸上书以缩地文，凝气燃之，召来四方土地启动灵阵，传送回最后到过的城镇。还有其它形式的灵阵技能，都有不同的效果。

以上是各职业的技能分析，并不是很全面，但是笔者个人认为很实用。希望上面的内容能给大家一个小小的帮助。■





Q版网络游戏在吸引女性玩家方面比较讨好，这已经是不争的事实。但明确将产品定位为“女性网游”，连线上活动的奖品也设置为香水、钻戒之类的女性化商品，《梦幻国度》算是第一款。作为盛大网络自主研发的《世纪录》网络游戏三部曲的第三部，《梦幻国度》的2D画面清新唯美、人物憨态可掬，轻易俘获了众多年轻MM的芳心。如何在这个童话般的世界里快速成长起来？下面是先行者根据亲身经历总结出的宝贵经验。

任务篇

《梦幻国度》的任务系统还算比较完善，按类别来分，有主线任务、支线任务、单人任务、多人任务等多种类别；按形式来分，又有送信、运镖、收集物品、通缉怪兽和赏金狩猎等多种形式。其中送信任务相对比较简单，通常是帮助某个NPC带话给另外一个或多个NPC，考验的是玩家的脚力。运镖任务难度略有提高，要求玩家护送某件特殊物品到指定的NPC处或地点。收集任务难度较高，奖励也很不错，主要是要求玩家收集足够数量的指定资源交给布置任务的NPC。通缉怪兽对玩家的等级要求很高，需要玩家在指定时间内消灭一定数量的指定怪物。赏金狩猎是全服务器共同参与的任务，在任务时间内消灭的怪物数量越多，获得的赏金越多。任务结束时，消灭怪物数量最多的玩家还可以获得特别任务大奖。

任务的奖励包括游戏金币、经验值、装备道具、稀有资源、宠物额外属性点、宠物饰品等众多内容。钱和经验值的好处无需再强调：游戏世界里和现实中差不多，无钱寸步难行；没有经验值就没有等级，没有等级一样寸步难行。通过任务获得的装备道具等级较低，高级装备还是要通过宠物合成获得。稀有资源一般只有BOSS级怪物才会掉落，打不赢BOSS，只有靠做任务取得啦！宠物额外属性点是个好东西，可以让你的宝宝提前掌握更高级的合成技能。宠物饰品是让你的宝宝凸显个性的秘密法宝，爱宠物人士走过路过千万不要错过。

想知道自己目前应该做或者能够做的任务时，可以打开操作面板右下角的“任务管理”窗口（快捷键“Q”）。在这里可以清晰查询到任务类型、任务提示，根据提示逐步完成或有选择地完成任务。

还有一类转职任务，当新手成长到9级，具备了转职的资格，找龙隐村村长或者仙霞庄庄主接受考验，通过考验就可以成为光荣的猎奇士或者幻灵师。龙隐村村长会把接受猎奇士任务的玩家传送到猎奇旅团团长卡奥那身边，在那里玩家将面临寻找太极平原上的3种特殊怪物——“海岸守望者”、“丛林破坏王”和“黄金鸟”的挑战。仙霞庄庄主则会把接受幻灵师任务的玩家传送到魔法学院校长身边，校长派你去见位于缥缈山的珊库库，完成珊库库交给的任务将获得芙蓉两个、风归迷叶一个和400梦幻币。



金钱篇

《梦幻国度》里的怪物是不掉钱的，而玩家养宝宝得花钱、买药水得花钱、收材料得花钱……钱从哪里来？目前似乎只能通过做任务拿奖励和卖东西给NPC或其他玩家获得。时下最流行的跑钱任务是在10级以后到长乐城找NPC路飞飞接送信任务，没有次数限制，还有一定几率得到卷叶。

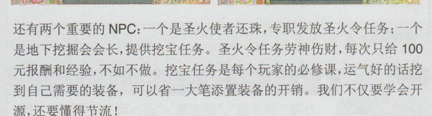




另外一个金蛋任务就有些无赖了。玩家可以用自己的大号去送金蛋的NPC那里送金蛋（送给自己开的小号），填好资料后，开的小号（最好保持在3个小号以上）同时上线。大号分别组上自己的小号，小号用跟随模式，让大号带着去练级。考虑到小号的安全，最好打猪或树妖之类的肉搏类怪物。等小号们到了9级，大号里就会有每个小号送来的2000元梦幻币。等小号们升到9级的98%进度时，停止带小号，分别将小号转职。转职后小号们随便打几只小怪升到10级，每个小号里又会有2000元和一个金蛋。小号与大号开始交易，不要金蛋的可以拿去卖，又是一笔收入。

每日一次的狩猎任务性价比很高，任务NPC施嘉嘉也在长乐城中。和她站在一块儿的





还有两个重要的NPC：一个是圣火使者还珠，专职发放圣火令任务；一个是地下挖掘会会长，提供挖宝任务。圣火令任务劳神伤财，每次只给100元报酬和经验，不如不做。挖宝任务是每个玩家的必修课，运气好的话挖到自己需要的装备，可以省一大笔添置装备的开销。我们不仅要学会开源，还要懂得节流！

有些人对做生意的兴趣比接任务浓厚得多，他们选择的道路是倒买倒卖。转职以后起码有了6000元以上的存款，可以用做启动资金。这时候最好跑到龙隐村去，大量收购鳞骨石，就是平时打鸡、壁虎等怪物会掉落的那种材料。新人多半有些存货，他们对市场行情又不了解，价格不妨压到10元以下。收几百个鳞骨石，免费飞到长乐城，跑到挖哈哈那里叫卖，40元一个，别人会抢着要。毕竟做一次任务只需花费80元，还可能挖到好东西。有钱以后赶紧埋头练级，18级后去长乐城练宝宝的那里看看，宝宝可以摆摊了！这才是真正发家致富的开始，继续倒卖鳞骨石，同时接跑信任务和挖哈哈任务。时刻关注市场动态是商人的本能，比如有段时间25级的装备很紧俏，28级的却相对便宜，甚至比25级的便宜一半。抓住时机囤积一批，过几天25级的玩家都冲到了28级，价格的天平就会向28级装备倾斜。



宠物篇

宠物系统是网络游戏吸引MM不可或缺的必杀技之一，因为绝大多数女生都喜欢照顾小动物，展现自己的爱心和耐心。《梦幻国度》中的宠物不仅能帮你捡东西、买卖交易、烹饪合成、摆摊广告，还生就一张抹了蜜的甜嘴，会说各种逗人开心的笑话，难怪人见人爱。

出生在龙隐村的玩家可以马上找新人向导大嘴谈话，帮他带口信给猎夫九龙威和裁缝王大婶。完成任务后拿到第一枚宠物蛋。出生在仙霞庄的新手则必须找首饰店老板红手绢谈话，她要求玩家为其收集10个彩色鸡毛，鸡毛可以从珍珠鸡身上取得。完成任务后也会拿到宠物蛋。这两个任务是不能重复的，也就是说做完龙隐村的大嘴任务再去仙霞庄接红手绢任务，任务奖励不会再有宠物蛋。

这里介绍两个和宠物相关的任务。其一是在拿到宠物蛋后，找长乐城的宠物管理员希尔多对话，按她的要求一步步完成任务，可以拿到1瓶薄荷水、1个火龙果和1顶角角帽。其二是先将宠物的智力值练到3，然后找长乐城的NPC可可希尔学习宠物"烹饪"技能。再与龙隐村或仙霞庄的合成教练考拉（就在传送水晶的旁边）对话，学习如何使用宠物合成药品。收集考拉需要的原料：壁虎蛋、白萝卜和面包粉，这些原料可以通过打村庄附近的小怪物获得。收集完毕后开始合成，先点开屏幕左上角的宠物窗口（快捷键"P"），双击宠物使其处于放出状态，然后点击"烹饪"技能，调出烹饪窗口。将2个壁虎蛋、1个白萝卜和1包面包粉放入烹饪窗口的方格中，点击合成。经过50秒以后，若合成成功会出现1个白参萝卜和剩余的面包粉，若合成失败则只得到1片鳞骨石和剩余的面包粉。成功后任务才能继续。带着白参萝卜找考拉说话，她会恭喜你掌握了烹饪的初步知识，并告诉你宠物其他合成技能与烹饪在形式上相差无几，想知道合成配方可以去长乐城找知识渊博的"隐士"求教。

很多人说宠物有属性的差别，并总结出一个判断宠物是否是极品的计算公式：宠物成长率精确算法=(现在的4v总和–1级时的4v总和)/(现在的级别–1)。这个公式中的4v指的是宠物的4项先天属性，即活力、体力、魅力和智力。这个公式并不是万能的，也有些畸形极品……比如某个宠物体力疯长，总体属性成长率却不高，这样的宠物也不要轻易丢弃哦！



宠物篇

大家都知道，升级最快的方法就是组队，特别是要好的朋友一起，既开心又有效率。一般队伍有3个人就够了，多点也无所谓。

1级：专杀珍珠鸡。这家伙比较好打，也只能欺负它了……

2~4级：改打胖壁虎。4级时把打到的一些东西拿去NPC，买件4级武器回来用。虽然做任务也能拿到，但买起来更方便。

5~9级：对准气功壁虎发飙吧，它比小绵羊好打那么一点点，经验也比小绵羊高。9级转职后不要急着去做给你的任务，奖励是28级的帽子，等没事的时候再做也不迟。

9~13级：推荐攻击对象小树精，这个怪物经验一般，可取之处在于数量多。

13~15级：钉耙猪无疑是不错的选择。打这个其实可以升到16级，过了16级经验就明显下降了。可我找不到其他地方练，居然升到了19级，实在郁闷至极。

16~18级：还是打肥肥虫吧，这家伙数量奇多，不怕被人抢怪，可以安心地慢慢练。

18~26级：众所周知应该去西芝麻洞。这里有个秘密，没玩过内测的玩家不见得知道，笔者决定把它公布出来，让大家能更快地升级。18级的玩家进西芝麻洞可能有点辛苦，但组队情况下也还可以忍受。1层不要理，直接奔2层。找一个用1个宝宝就可以堵路的地方，将宝宝安顿好，用"Ctrl+D"让它休息。其他人的宝宝丢在外面捡东西，既安全又省事。

在西芝麻洞练到23级就可以学技能"电光火石"。这个技能耗MP很少，大家一顿猛烧，经验疯涨。

26级后转战东芝麻洞。1层不理，到2层找个地方，像前面说的一样用宝宝堵路。可能这里要3个宝宝一起堵才能堵得住了。这里会爆制作28级武器的材料，还有做衣服的原料，肯定不会亏本。

跟练级息息相关的是人物学习的技能。转职后获得第一个技能点，之后每升2级获得1个技能点，用于提升已掌握的技能或学习新的技能。完成某些特定任务也能得到技能点奖励。笔者练的是幻灵师，要提醒大家的是"冰晶"技能学1级就够了，1级和5级的区别并不大。而像"雪牙"这样的无用技能谁学了谁后悔，千万不要浪费点数在它身上。必修技能"电光火石"也只要学1级就好，改版后耗蓝少，可以烧N次。另外中期不可不学的技能还有"灵窍"，幻灵师攻击力的飞跃就靠它了。■



del.icio.us/play2005

为了加强和完善"极限攻略"栏目的实用功能，给玩家提供更及时丰富的游戏指导信息，《家游》设立新的"网摘"版块，收集互联网上有关近期网络游戏与单机游戏的攻略、心得和研讨等资料。为避免读者在浏览时输入冗长网址之苦，请大家牢记《家游》网络收藏夹地址（http://del.icio.us/play2005），精彩内容，轻松点击！



●《魔兽世界》猎人17个种类宠物选择指南

目前猎人可以抓来作为宠物的野兽一共有17个种类。资料来源为玩家stars.hideyosi在MF及HF的经验，以及数百张各种宠物状态的截图。

推荐指数：★★★★



●《海盗王online》最新怪物资料和NPC坐标统计

百种怪物的详细坐标、属性、经验值等详尽资料，另有数十个野外NPC的位置，连对话内容都有收录……真是超强……

推荐指数：★★★



●《魔兽世界》宏命令完全秘籍

不用手忙脚乱，就能在同时完成锁敌、魔法、协调队友、喊话等一系列复杂的命令，这就是《魔兽世界》宏命令的强大威力！想不想学学看？

推荐指数：★★★☆



●《洛奇》游戏资料总汇

游戏的资料专版，斑竹"数据挖掘"为大家精心收集的任务、材料、装备……等一系列内容的详细介绍。

推荐指数：★★★★



●古董级电脑玩转《魔兽世界》全攻略

只有256M内存的奔3爷爷也能跑魔兽？本文给无钱升级的贫苦玩家带来福音！正如沙隆巴斯所言："能省则省"~

推荐指数：★★★



●《梦幻国度》怪物掉宝资料全集

打什么怪？掉什么宝？本帖全部详细告诉你！想要什么，一查就知该找谁的晦气喽~

推荐指数：★★★☆



●魔兽世界历史

在《魔兽世界》里，有很多第一次来到艾泽拉斯大陆的朋友，你们是否想知道，在你们脚下的这块伟大土地上，曾经有过怎样气势恢宏的史诗？

推荐指数：★★★★★



●《海之乐章》新人老鸟通吃版攻略收集大全

分为"新手篇"、"剑士篇"、"占卜篇"、"牧师篇"、"提督篇"、"任务篇"、"技能篇"、"贸易篇"和"综合篇"。

推荐指数：★★★★★



●《传说online》任务攻略详谈&练级心得

最新公测的国产网游大作怎能错过？内测高手创作的经验谈，帮大家快速在《传说online》里站稳脚跟~

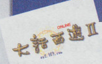
推荐指数：★★★



●《永恒》1-100级任务详解

最新公测的3D奇幻网游，本帖帮助你迅速爬级！包括全部任务所需等级、对象NPC、目标、酬劳和得到牌的要求等资料。

推荐指数：★★★★



●《大话西游II》六一任务攻略

玩家飘飘露在试验服务器上抢先体验了六一任务并公布了相关情况，便于大家在六一任务的时候对一些情况做到心中有数，达到最高的效率。

推荐指数：★★★☆



●《永恒》新手指南及装备升级经验总汇

新人必看的好文~除了上手指南外，还有非常详细的装备升级基础知识介绍，让你辛苦获得的资源不浪费！

推荐指数：★★★



●《劲舞团》新手完全教程

玩法非常之有特色的网游《劲舞团》，就是上手有点难！唉！真是难者不会，会者不难！看过本教程，就是舞林新秀啦！

推荐指数：★★★★



●《仙界传》完全任务列表

1-60级详尽主线任务、支线任务大全，包括每个任务NPC的确切位置哦。

推荐指数：★★★☆



●《丝路传说》快速练级简单攻略

如何最有效率和最赚钱最安全的练级？属性点和武功气功该怎么加练得快？《丝路传说》启蒙之贴！

推荐指数：★★★★☆



●《魔兽争霸III》阵型的对决！--Acon5战报之sky vs suho

Acon5的安排下，代表中国魔兽水平最顶级的两位选手sky和suho在ttr上上演了一场精彩的教学课。（来自〖Esai战报研究所〗）

推荐指数：★★★★

真巨剑

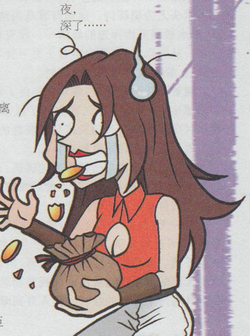


文/上海袭风 F·把苹果咬哭

月黑风高。
塞维东道。
月桂香时存时没。
近了。
"嗒……嗒……"
脚步声。
人,一个孤独的人。
只有孤独的人才能在黑暗中生存。
头发零乱,衣衫褴褛。
但他不是乞丐。
因为眸子中的杀气让你知道这决不是一个乞丐。
一个人的眼睛常常可以决定他的气势和杀伤力。
这条通往塞维利亚住宅区角落的路他已记不清走过多少回了。
他从这条路来,又从这条路去。
一个人。
从来如此。
他喜欢这样。
没人知道为什么,也没人敢问为什么。
因为他是济沧海
——"剑圣"济沧海!
一个在剑坛响彻云霄的名字。
这就够了。
他确实有如鬼魅,
黑暗隐没了他的一切。
只有手上永不消失的软灵剑,宣示着他的存在。
没有人知道他使剑有多快,只知道满地都是他甩飞的剑。
也没有人知道他拔出剑后,剑鞘掷得有多高,只知道马略卡的山坡上时常传来蜥蜴被硬物砸中后的惨叫声~
很多人向他挑战。
包括"剑神"——F·把苹果咬哭——一个曾经同样如雷贯耳的名字。
比赛那天,
所有人都远远地、胆战心惊地望着。
没有人打110,
因为他们知道那无济于事。
可是苹果刚刚拔出剑,
就败了。
当他左手刚刚握住剑鞘的时候,
他就知道自己败了,
败得很惨。
从此,
航海世纪里没有"剑神"只有"剑圣"。

塞维道西,
三十米,
一幢摩尔人的建筑掩映着一条小路。
路是石板路,
年久失修。
路左扒开了一段,
散发着泥土的腥气。
路的正中,
是一处小摊,
没有人。
摊前悬着块牌子,油漆斑驳,字迹却依稀可辨——"占道经营"四个大字。
摊是小摊。
却没人敢小看它。
想当年塞维利亚工商、税务、城管、治安、检疫联手围攻也未能动它一根毫毛。
从此它声名显赫,
从此它有了这块牌子。
她微微睁开了迷离的双眼,
一缕风,
吹到她的脸上。
这是一张任何男人都会惊叹的脸。
雪肤、明眸、朱唇、皓齿。
每天,无数贪婪的目光在这张脸上游移,
她泰然处之,
因为她是这里的主人——风云の婷婷。
每天,
无数愤怒的目光在这张脸上厮杀。
她无所畏惧,
因为这里是她的摊子。
一切都好像在她的掌握之中。
没有波澜。
她习惯了。
但是今天,
眼前的这两道目光,
却让她感到一种从未有过的感觉。
"你来了。"
"是。"
"我原以为没有人会来了。"
"我来了。"
"天已经这么黑了。"
"那不表示我不来。"
"你不应该来。"
"我来了。"
"我要收摊了。"
"可我已经来了。"
"……"
"这么说,你一定要买?"
"是。"
"没有商量余地?"
"是。"
"在这里从来没有人敢在我收摊后来买东西!"她有些愠怒了。
"那是因为我刚刚来。"他平静如初。
对视……
片刻,她幽幽地叹了一口气。
"好吧,你要什么?"
"真巨剑。"
"什么!?"她心中一惊,脸上笼了一层寒气。
"真—巨—剑!"他缓慢地,却异常清晰地吐出两个字。
沉默……
终于,她又恢复了冷静。
"你知道它被我爆到了?"
"是。"
"谁告诉你的?"
"海盗首领。"
"你这么相信他?"
"我原先也不太信的,可是,现在我相信了。"
"为什么?"
"因为你的眼睛告诉了我答案。"
"……可是已经有三百个人来要我的真巨剑了。"
"我知道。"
"但我没有卖给他们"
"我知道。"
"那你为什么还要来?"
"因为你还站在这里,真巨剑还在你这里。"
沉默,又是可怕的沉默。
但是杀气,冲天的杀气,却在交锋着……
"你真酷。"
她抛去一个醉人的笑,足以迷倒十个彪形大汉。
她有这个自信。
可是这次她失算了,
她没看透面对的是一个什么样的人而错估了对手。
在他的眼中,只有剑。
如此,等待她的结果只有一个。
"我知道。"他不带一丝笑意。
这个叫济沧海的男人,
如此轻松地化解了她的绝技。
她的眼中掠过一丝杀气,但很快又平复了。
"难道在这里你就看不上别的什么吗?"
水葱般的手指掠了掠长发,露出玉颈、香肩和一抹酥胸。
她使出了杀手锏。
只使一次。
一次就够了。
因为任何男人都经不住这一招。
除非他已经死了。
而当中招者捧着一大包给养走离摊子时,
一切都晚了。
杀人于无形,
宰客于未醒。
这是她的秘诀。
"是。"他冷酷依然。
今天,
眼前这个男人,
终于让她尝到了失败的滋味。
她用颤抖的双手拿出了巨剑,
递过来。
但他没有接。
"我要的是压在秤下面的那把真巨剑。"他冷冷地说。
她的手僵住了。
"真不真都一样~"
"我要的是压在秤下面的那把真巨剑。"
"它已经没耐久了~真的~。"
"我说了,我要压在秤下面的那把真巨剑。"
"为什么一定要那把?"
"它是才是真巨剑。"
"我说了,都一样。"
"除了那把真巨剑。"
"你怎么知道!你怎么知道那才是!!!"她疯狂了。
"真正的真巨剑,它的剑气是挡不住的,人、剑、心都不会被程度限制而迅速融合在一起。"
她终于注意到他手上那把软灵剑了。
她发现自己犯了一个多大的错误。
可惜一切都太晚了。
"你……你是剑……剑……"
"是。"
她终于崩溃了。

柜台上,
一袋的金币,
是他留下来的。
她对着这袋金币呆呆地立着。
她败了,
败给了"剑圣"。
这并不羞耻,
但她不想接受这个事实。
"剑圣……剑圣……"
她一遍又一遍地念着这个名字。
她要记住他。
突然,她好像想起了什么。
她抓起袋中的金币,
疯狂地送入口中咬着~咬着,
……假的……
她瘫倒在地上,泪水终于夺眶而出。
"剑神……你好狠……"
他轻轻地拂了拂手上的真剑,
"嘿!"他终于露出一丝微笑。
这是他今天第一次笑。
这一刻,
他等了很久很久。
剑神的身影渐渐远去了,
消失在摩尔人建筑的后面。
空气中还留着噬人气息。
夜,
深了……





白鹿传说

A white doe in Devenish Forest

《洛奇》剧情小说

文/伊日丹

★相遇

很久以前，在迪夫尼修森林深处生活着一头白色的母鹿。她每天最大的乐趣就是穿梭在森林中，呼吸新鲜空气，欣赏美丽的风景。深爱她的父母常常叮嘱她："孩子啊，我们知道你热爱大自然，可你千万不要跑到森林的边缘去，因为那里是可怕的人类的势力范围。虽然有自然的力量守护着我们，但与人类离得越近，我们就会越危险。"

当春的气息悄悄在迪夫尼修森林蔓延，白鹿跟着一群蝴蝶跑来跑去，有一天不知不觉来到了森林的边缘。她想起父母平日的忠告，慌忙掉头打算按原路返回。就在这个时候，她看到森林旁边的空地上，有个年轻人正在以木头人为靶练剑。他是有着乌黑浓密的长发，看起来饱满结实的额头，湖水般湛蓝而深邃的眼睛……没有任何征兆，一瞬间白鹿爱上了这个青年。从那以后，白鹿心中有了另一种幸福的体验，她每天偷偷来到青年的身边，躲在大树后面看他练剑。

随着时间的推移，白鹿对青年的了解越来越多。知道他是村庄里的骑士志愿生；知道他在不久前失去了双亲，一个人孤单地生活着；还知道如果在村庄接下来召开的武道会上获胜的话，就可以被认定为骑士，他正是为了成为骑士才在这里勤奋修炼。

白鹿渐渐希望自己可以和他讲话，可以在更近的地方看他的脸、听他的声音，可以陶醉在他那双湛蓝而深邃的眼睛里。日子越久，她在那个能接近他的位置停留的时间越长。

有一天，白鹿用以前父母教给她的方法变成了一个女孩，走到青年的身边。"可爱的女孩，你迷路了吗？"青年对眼前这位既美丽又端庄的女孩颇有好感。虽然听不懂人类的语言，但青年对自己说话的那一刻，白鹿感到了无比的幸福。她羞涩地注视着朝思暮想的心上人，默默微笑，白皙的脸蛋升起两朵美丽的红云。两人直到深夜，才依依不舍地分别。

★失落

第二天，白鹿又变成昨天的模样，去和青年会面。她看到他正和一位衣着华丽的年轻人交谈，连忙躲到了大树后面。

"你以为这样苦练剑术，并在这次的剑术比赛上获胜，被认定为骑士就可以得到她的爱吗？"

"……"

"你这是白费工夫，你就算成为骑士也改变不了什么。"

"我知道你本月末就要向营主的女儿求婚。"青年深深叹了一口气。

"我想确定的是，现在你所做的一切都是为了自己，而不是为了她。"

"你是贵族，我只不过是个贫穷的骑士志愿生，并没有为了她而跟你竞争的想法。"

"你明白我的意思最好。"年轻的贵族说完骑马离开了，青年看着他的背影，好像天塌下来了一样无力地跌坐在地上。

在他的叹息声中白鹿觉得自己快要窒息了，原来他已经有了喜欢的人，而且是为了得到她的芳心才在这里努力修炼……"难道没有什么办法可以让我闯进他的心里吗？"伤心的眼泪模糊了白鹿的眼睛，她跌跌撞撞地朝森林深处跑去，连青年叫她的声音都没有听见。

可是，她仍然每天躲在角落里陪着他练剑，明明知道没有任何希望，却无法将他从自己的心里赶走。她含着眼泪祈祷青年的梦想能够实现。

★转机

有一天，白鹿依然以人类的模样在暗处注视着挥舞宝剑的青年。看起来，他好像比之前任何一天都要疲倦。如今的白鹿已经可以从青年的每一个动作中，理解和体会他的感受。然而，爱慕的人就在眼前，却不能上前安慰鼓励，她的心中翻腾着巨大的痛苦。

正当她黯然转身准备回家的时候，听到了短促的哀鸣声。她回头一看，一条毒蛇咬住了青年的小腿。虽然毒蛇被青年惊慌失措的胳膊打中后飞快地溜走了，青年却因为毒液的毒性发作，昏倒在地。

白鹿马上冲了上去，撕碎了裙角紧紧绑住青年的腿，亲口替他把毒吸了出来。当青年醒来的时候，发现白鹿手中握着治蛇毒的药草，已经睡着了，眼角还挂着焦急的泪水。

"原来是你救了我啊……"青年伸手去擦拭白鹿的眼泪，她蓦然惊醒，不好意思地笑了。

从此以后，白鹿没有再躲躲藏藏，每天守在青年旁边看他练剑，晚上独自走回森林里的家。她真希望这样的日子能一直持续下去，直到生命的尽头。

★起点

然而有一天，白鹿的父母叫住了正准备往外跑的孩子。"你也已经到了该出嫁的年龄，现在和想与你结缘的人见个面怎么样？"白鹿的脑子里只剩下那个青年，怎么可能容得下别人的影子？她摇摇头向父母请求，说需要再考虑一段时间，现在提到婚嫁大事还有点早。

逼近晚春，庆典即将来临，白鹿的心渐渐陷入混乱之中。

"如果在比赛中获胜，青年就会成为骑士并且向营主的女儿告白……"

"我一定会被遗忘的！"

"我不是一直在祈祷他的梦想能够实现吗？"

"我该怎么办呢？"



"我也想和他一样成为人类。"

终于，举行庆典的日子到了。白鹿犹豫着要不要去村庄为青年加油，最后还是压抑了这个念头。那天下着很大的雨，白鹿站在高高的山坡上，望着远方辉煌的灯火，默默为青年祈祷。她也不知道，到底是希望青年赢呢，还是希望他输？

庆典结束那天，雨还是没有停。之后的第二天、第三天、第四天，雨一直下……青年没有再回到练剑的地方，只有白鹿傻傻地站在雨里，等待着那个曾带给她欢笑和悲伤的人。

雨季结束后又过去了很长一段时间，青年终于出现了。他衣衫褴褛地站在白鹿面前，过去快乐勇敢的神情消失得无影无踪，只剩下忧郁和疲倦。

"我输了……"他终于开口了。"我是不是很没用？"

白鹿摇了摇头，心里一个声音在喊叫："他不会再离开我了！"她一下子扑进他的怀里，两人相拥而泣。眼泪冲刷掉失落的情绪，将两颗相爱的心融化在一起。



★风波

有一天，青年兴奋地跑到森林，抱住了白鹿。"我决定当一名猎人。"

白鹿吓了一跳。 他……他要当猎人？

"是见到你之后体会到的，我爱这个森林，我想永远生活在这里。"看到她错综复杂的表情，青年耐心解释道，"你不用担心，我已经放弃当骑士了。我现在只想当一名猎人，永远跟你在一起……"

他学着打猎，虽然刚开始不太熟练，但通过努力渐渐增强了自己的实力。抓动物、剥皮、切肉、放捕兽器……他终于成为了村子里面有名的猎手。他用打猎赚到的钱买了一些女孩子喜欢的东西送给白鹿。

可是，收到这些礼物的时候，白鹿总是默默流泪。她披上他送给她的皮衣，听到的却是死去的动物的惨叫。看到女孩的反应，青年非常伤心。

又是一天，青年在村子里卖动物皮，忽然听到了营主的女儿在四处找自己的消息。他发现自己很在意这个消息，或者说，很在意曾深深爱慕过的营主的女儿。

他怀着兴奋的心情来到营主的住宅，营主的女儿比以前出落得更加美丽动人。

"知道迪夫尼修森林有一头白鹿吗？"她问。

"听说过，但没有见过。"

"你是一名能干的猎人，我相信你能找到。"

"你是说……"

"是的，我想要那头白鹿的皮。如果你能办到，你想要什么我都可以给你。"

"无论什么都可以吗？"

"是的，只要你愿意。"

虽然很久以前他就已经在心里将她放弃，但当她提出这样的请求，他还是轻易陷入了昔日疯狂的痴情陷阱。

"给我一点时间吧！白鹿是神圣的动物，不仅难以遇见，轻易杀掉的话还会引起凯日纶罗斯神发怒。"

"希望能听到你的好消息。"

那天晚上，他神情恍惚地回到家，久久不能入眠。

"森林的守护神好像很喜欢你，他还说想见你。"白鹿的父母又劝她去相亲。白鹿无法向他们坦白自己已经有了心上人。看到女儿欲言又止的样子，母亲忽然问道，"孩子，听说你经常跟一个人类青年见面是吗？"

白鹿大吃一惊，紧紧地咬着下嘴唇。慈祥的父亲严肃地说："孩子，虽然你可以变成人类的样子，但我们跟人类是有本质区别的。我们是受到凯日纶罗斯神恩宠，生活在迪夫尼修森林的圣兽。"

"听说那个青年残杀了不少森林里的动物，有这回事吗？"

"你变成人类的样子喜欢一个猎人是不可以的，违背天理。就算你们的爱情有多甜蜜，终究会造成无法挽回的悲剧。"

白鹿只是不停地流泪。

"你们两个爱得越深，最后受到的伤害就会越大。虽然叫你立刻忘记他是不可能的，但我希望你不要再错下去。"父亲最后提醒她，"如果你不想让他不幸，就一定要忘记他，明白吗？"

★抉择

苦恼了好几天，青年终于做出了选择。他来到与白鹿经常见面的地方，深情地拥吻着心爱的恋人。"几天前，我见过营主的女儿。"白鹿抬起头紧张地望着他。"她托我帮她抓白鹿。"青年露出痛苦的表情。

原来我们最后的命运就是这样啊！白鹿似乎明白了父亲的话。难道我的命运就是死在爱人的箭下？既然我们本不可能在一起，用我的死换他的幸福，也许是最好的选择……

"但是……我决定拒绝她。"青年又说话了。白鹿几乎不能相信自己的耳朵。

"还有，打猎期间我心里也一直不踏实。我终于想明白了，那是因为你不希望我残害那些无辜的动物，对吗？所以我决定不当猎人了。"他将每天背着的弓箭扔在地上。

"虽然不知道你从哪里来，也不知道你是谁，但我今天一定要把心里的话都说出来。"青年湛蓝的眼睛映到了白鹿的眼睛里面。"我现在才知道你对我有多重要，请允许我陪在你身边好吗？我是说永远……"

白鹿感到自己的心脏似乎要停止跳动了，没有一个时刻能与此刻相比。可她很快清醒过来，想起了父母的话——虽然是圣兽，还是动物，动物是不能和人在一起的。她最终痛苦地摇了摇头。

"……我没想到结果会是这样。"他呆呆地看着白鹿，毅然转身离开。她清楚地听到自己的心破碎的声音，以及他轻轻的叹息。白鹿无助地站在那里，目送此生最难忘的人走出自己的视线，走到一个自己无法企及的世界里去。

营主的女儿的未婚夫正好经过这里，他看到的是一只流泪的白鹿。"白鹿！这会是一件很好的礼物。"他的箭毫不犹豫地射了出去。青年已经走出一段距离，正想回头看白鹿最后一眼，却看到了贵族青年拔箭射向白鹿的悲惨一幕。刹那间他什么都明白了，他拼命奔跑着，呼喊着爱人的名字，扑到了白鹿身前……

★尾声

村子里有名的猎手死在森林里的事情，掀起了一场不大不小的风波。很多人说他死于猛兽的袭击，因此出入迪夫尼修森林的人越来越少。还有一个奇怪的传闻，说猎手不是被猛兽所伤，而是被利箭射入胸膛。日子久了，大家也就淡忘了。后来营主的女儿跟贵族青年正式结婚，贵族青年成为新的营主。

再后来，某些大胆去迪夫尼修森林探险的人传播着一个不知真假的新闻，说森林深处有一头白色的母鹿，身边跟着一头长着蓝色眸子的公鹿。■



竞技男生永远躲不开的话题

——女子电子竞技的发展

随着电子竞技运动不断发展，越来越多的人开始进入这个领域，值得注意的是，也有越来越多的女性玩家开始参与进来。虽然从目前来说，电子竞技圈主要还是一个男性的世界，但女子电子竞技特有的发展潜质及其在电子竞技发展过程当中的特殊作用，是值得我们去关注的。本篇文章选取了世界上一些著名女子战队和选手进行介绍，并对目前女子电子竞技的现状做了相关的分析评论。

第一部分：世界著名女子战队和选手介绍



天鹅翩翩舞：Swan[5]

队员介绍：



姓名：邹璇
ID：Swan[5]|EIBO.Valen
城市：天津
游戏装备：IE3.0+icemat2(绿色)+DELL2+dsp500
持枪方式：左手
鼠标灵敏度：XP 下 3.0
分辨率：640*480
最擅长的武器：M4A1
最喜欢的地图：De_inferno
最喜欢的战队：NiP



姓名：甄淑梅
ID：Swan[5]|EIBO.E1va
城市：西安市
游戏装备：IE3.0+icemat+DELL+dsp500
持枪方式：右手
鼠标灵敏度：XP 下 4.0
分辨率：800*600
最擅长的武器：M4A1
最喜欢的地图：NuKe
最喜欢的战队：wNv、NoA



姓名：石梦婕
ID：Swan[5]|EIBO.Up2U
城市：洛阳
游戏装备：IE3.0+QpAD+dsp500
持枪方式：左手
鼠标灵敏度：XP 下 4.0
分辨率：800*600
最擅长的武器：AK、USP
最喜欢的地图：Dust2、Train
最喜欢的战队：NoA



姓名：秦秦
ID：Swan[5]|EIBO.1212
城市：重庆市
游戏装备：IE3.0+1030+dsp500
持枪方式：右手
鼠标灵敏度：XP 下 2.3
分辨率：640*480
最擅长的武器：AK、AWP
最喜欢的地图：NuKe
最喜欢的战队：NoA



姓名：张明莉
ID：Swan[5]|EIBO.44'Alex
城市：成都
游戏装备：IE1.1+icemart+dsp500
持枪方式：右手
鼠标灵敏度：XP 下 3.6
分辨率：800*600
最擅长的武器：AK、AWP
最喜欢的地图：NuKe
最喜欢的战队：wNv

在 5 月初举行的 CPL 世界巡回赛西班牙站的比赛当中，由五名中国电竞 MM 组成的 Swan[5]战队以全胜的战绩获得了女子 CS 邀请赛的冠军，并获得 5000 欧元的奖金。这是中国 CS 战队第一次获得世界大赛冠军！Swan[5]在本届大赛中表现极其出色，她们所交锋的对手当中不乏强手，包括 ESWC2004 的冠军队伍 Passive 和第四名 Les Seules，此外还有一支北美强队 Check Six，最终 Swan[5]以全胜战绩获得冠军，Les Seules 获得第 2 名，来自德国的 CATZ 获得第 3。



Swan[5]目前是中国 CEG 女子国家队，她们的前身是 2004 年 ESWC 世界总决赛季军的队伍 NEW4，除了原来的两名队员 Valen 和 1212 以外，新加入的三名队员 E1va、44'Alex、Up2U 都是非常具有实力的选手。在去西班牙比赛之前，Swan[5]就表示这次收到 CPL 的邀请函非常荣幸，因为

这是世界电子竞技界对中国女子选手的肯定，也是对NEW4的一种肯定，对她们来说，这不仅是一次机会，更是一份荣耀。虽然队伍在一起训练的时间并不长，但是因为有着一位优秀的教练（中国著名CS选手KingZ）指导，战术方面得到了很大的提高。再加上每天都会和一些男队打比赛，有输有赢，虽然输的比较多，但是每天都会有进步，也让她们自己看到了希望。她们有信心在本次的CPL大赛中取得好成绩。并且她们将通过自己的赛场内外的优秀表现，向世界展示中国电子竞技选手的风采，提升中国电子竞技在国际上的地位。

此外她们还讲述了她们的队标Swan[5]的来历：Swan在英文中意思是天鹅的意思，而"5"一方面是表示她们队中是五个人，另一方面与汉语"舞"同音，合起来就是天鹅舞，她们希望在以后的比赛当中，能够像天鹅湖中的天鹅舞一样完美而华丽。Swan[5]只是新组建的一只队伍，还有很多方面需要提高，她们也希望她们能够像童话里的丑小鸭一样，在经历过自己的努力之后，在各类世界电子竞技大赛当中上演"天鹅之舞"。

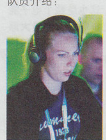
在女子CS领域，Swan[5]的队员在枪法上都是一流水准，但在战术上相对有所欠缺。这种情况也在队伍聘请了KingZ作为教练后得到了一定程度上的改善。在此次CPL的比赛当中，Swan[5]队员的硬枪可以说是让国外选手吃尽了苦头。Les Seules输了决赛之后在她们的官方网站上无奈的表示枪法差距太大，根本没有获胜的可能；而德国的CATZ甚至在比赛后亲自检查了Swan[5]的机器，因为她们没有办法相信女子选手的枪法会如此凶悍。不过，从这次比赛看来，Swan[5]五个队员之间的配合并没有到达纯熟的程度，她们应该更加努力的练习团队配合，而彼此之间的沟通也应该更加清晰明快。

在Swan[5]夺冠回国后，她们说其实赛前没有想过最后能获得冠军，当时就是报着锻炼队伍的心态去的，目标是打进前三名，但是等到在赛前观看了一些国外女队的训练之后，就开始产生了很强的信心要拿到这次比赛的冠军。因为她们觉得大多数国外女队无论从操作还是实战上都有很大的不足，只要努力打出平时练习的水平就应该会有所收获。另外就是从比赛结果来看，虽然队伍是以全胜的战绩获得冠军的，但过程并不是外界想象当中那么简单，也是非常艰难的，只有身处其中才能够体会到压力之所在。很多场比赛都是依靠团队平时的练习以及当时在现场的发挥才挺过来的，而且很多客观条件都给队伍带来了影响。比如说因为组委会的一些工作失误，有两场比赛是在当地时间凌晨2点多进行的，当时队员都非常疲倦了，但还是咬牙坚持了下来，所以说最后能拿到冠军也是非常的不容易。最后，Swan[5]说通过这次比赛获得了宝贵的实战经验，而更大的收获则是队伍更加自信了。从5月8号开始Swan[5]将进行集训，全力备战即将开战的ESWC，她们知道CPL巡回赛的冠军才是个开始，真正的考验是夏天的ESWC。

在看完了这些之后，每个读者都应该能感觉到Swan[5]这支队伍并没有因为拿到CPL的冠军而骄傲，她们还有着更大的目标，她们知道自己应该做什么。我们感谢Swan[5]为中国CS带来的荣誉，也期待Swan[5]带给我们更大的惊喜！

她们更像一支女子摇滚乐队：Les Seules

队员介绍：



姓名：Louise Thomsen
ID：Seul.AurorA
国籍：丹麦
年龄：23
游戏装备：IE 3.0+ Qpad Low sens+Sennheiser PC155
最擅长的武器：AK
最喜欢的地图：NuKe
Email：contact@someoneelse.com



姓名：Thelma Lundin
ID：Seul.Queen
国籍：瑞典
年龄：21
游戏装备：IE 3.0+ Qpad Low sens+Sennheiser PC155
最擅长的武器：Colt
最喜欢的地图：NuKe
Email：mail@thelma.se



姓名：Sofie Sandager
ID：Seul.Zelena
国籍：丹麦
年龄：18
游戏装备：IE 3.0+ Qpad Low sens+Sennheiser PC155
最擅长的武器：Colt、USP、AWP
最喜欢的地图：NuKe
Email：sofie@meeb.co.uk



姓名：Sofie Sandager
ID：Seul.Nerdinnen
国籍：瑞典
年龄：19
游戏装备：IE 3.0+ Qpad Low sens+Sennheiser PC155
最擅长的武器：AK
最喜欢的地图：NuKe
Email：Nerdinnen@spray.no

姓名：Sofi
ID：Seul.Sophie
国籍：瑞典
年龄：21
游戏装备：IE 3.0+ Qpad Low sens+Sennheiser PC155
最擅长的武器：AK、Colt
最喜欢的地图：NuKe、Train

Les Seules是世界著名的女子战队之一，她们的队员年龄范围从18到23，都来自最强大的CS社区一瑞典和丹麦。这支队伍在2004年的ESWC世界总决赛中先后战胜了美国队和巴西队，最后获得了第四名。ESWC后她们开始为人所知，并获得了一些地区性女子赛事的锦标。有趣的是，她们的队名Les Seules在法语里是"胜利毫无希望"的意思，据说是因为当初队伍成立之时，队员们此前都是在线上一起练习，并没有在现实当中一起练习过，所以对参加LAN比赛没有报任何的希望，就起了Les Seules这个队名。当然，随着她们不断的练习和参加比赛，获得胜利也是很容易的事情了。

值得一提的是，Les Seules的队员还是一群漂亮的女孩子，美国著名的男性杂志Sync曾经用她们的时装照片作为封面，美联社曾经专门邀请她们去纽约进行专门的专访，用以向世人介绍蓬勃发展的电子竞技。在这个访问里，有一段有趣的评论：乍一看去，Les Seules可能就象一个女子摇滚乐队，玩世不恭的态度和讨男性欢心的女歌手，但这支北欧七人组合不玩乐器，而是玩电子竞技的。

2004年底是Les Seules队员竞技生涯的一个小高峰，她们在一些线上和线下比赛当中都取得了不错的成绩，她们的队长Aurora在一次访问中甚至表示了想带着队伍去参加男子比赛的想法。当然，从这次CPL的表现来看，她们离参加男子赛事的基本标准还差一段距离。在CS领域来说，女子队伍的水平确实没有办法和男子队伍来相比，如果硬要在女子队伍里选出一支去参加男子赛事，那至少得先考虑Swan[5]。



韩国电竞公主：李智慧



生日：1979.7.9
血型：B型
座右铭：For The Next Steps
兴趣：星际，铁拳，DDR，唱歌
所获重要荣誉：
PKO Triumph女子星际杯总决赛亚军
Sbs PKO星际世界杯获得32胜
CPL Asia Championship代表韩国参加总决赛
2000 KUL大学奖杯亚军
2002 OGN女子星际获得16胜
PKO女子双人星际杯总决赛冠军

李智慧，这位在韩国拥有超人气的漂亮宝贝，不仅是电子竞技界的宠儿，也是韩国媒体界的最爱。李智慧2000年出道，开始并不为人所知，但她通过不懈的努力练习，不断提高自己的竞技水平，终于在女子星际比赛中打出一片天空，再加上她出色的外型，在韩国电子竞技界掀起了一股女子选手比赛风潮。

如今已二十六岁的李智慧已经开始向演艺界发展，因为外型甜美，加上她在电竞技圈内的超人气，所以广告以及节目都是邀约不断。目前李智慧在韩国的Fans数量超过了十万，其中她的个人网站会员已经超过万名，是名副其实的电竞公主。



韩国星际女皇：徐智秀



ID：TossGirl
种族：Terran
战队：SOUL
生日：1985.5.21
兴趣：钢琴，漫画
最喜欢异性 PROGAMER：NaDa
每日练习时间：平均 9 个小时

徐智秀，韩国星际女皇，通常人们更熟悉她的 ID—TossGirl，相信在这个世界上接触过星际争霸的人都知道 TossGirl 这个 ID。如果说李智慧的竞技水平还不能算是顶尖 ProGamer 的话，那么 TossGirl 绝对是当之无愧的星际女皇。现在年仅二十岁的 TossGirl 囊括了最近一年里几乎所有韩国女子星际比赛的冠军，更让人惊讶的是 TossGirl 已经开始参加一些由男子二流职业选手参加的星际比赛，并且有获胜的记录。一个女孩的星际水平能到这个地步，确实让人叹服。

此外，TossGirl 倩丽的外形也是不输于她的星际水平，随着 TossGirl 不断的获得星际比赛的冠军，越来越多的厂商开始找 TossGirl 拍广告。而在去年年末，TossGirl 还出任了著名的即时战略游戏《战锤 40K》的代言人。游戏发行商 THQ 表示，为 TossGirl 能够代言《战锤 40K》感到非常高兴和荣幸，这也是对女性职业选手最大的肯定。





亚洲第一女子魔兽选手：竺励



ID：Tj.Cola
种族：NE
生日：1982.5.28
血型：O 型
所获重要荣誉：
2004 CPL 贵州赛区冠军
2004 CEG 广州赛区第 5
2004 三超杯冠军
2004 CIG 贵州赛区冠军
2004 九方战区杯冠军
2005 ACON5 中国赛区八强

提起竺励和 Tj.Cola 这个 ID，中国的魔兽玩家应该没有不知道的。要知道，竺励所获得的大大小小的荣誉，全部是在同男子职业选手进行的比赛当中获得的，国内魔兽玩家当中好手众多，要想取得成绩是十分不易的，对女性玩家来说就更困难了。但在竺励看来，魔兽最好玩的地方不是可以和人对战，而是战术变化多，她认为魔兽很适合游龄比较久的玩家，和性别没有什么关系。

竺励目前是山东天际电子竞技俱乐部的签约选手，在 4 月份举行的 ACON5 青岛赛区的比赛当中，竺励战胜了著名的魔兽选手单挑王子获得赛区冠军，并在随后的线上复赛当中再接再厉，杀入了全国八强。希望竺励在 ACON5 西安总决赛中能够取得好成绩，让所有的魔兽玩家再大跌一次眼镜。

第二部分：女子电子竞技发展现状

世界上最早的正规女子电子竞技赛事，是 CPL 于 1999 年 9 月在纽约举办的全由女性参加的 Quake2 比赛，女子电子竞技自此正式登场，随着女性电竞爱好者的增多，专门为女性设立的比赛也开始增多。韩国身为电竞之国，最早开设了女子星际的职业比赛。在欧美，由于女性 CS 爱好者数量的不断增长，一些女性线上比赛开始出现，而一些大型赛事如 ESWC 和 CPL 也开始设置女子 CS 大师邀请赛，并受到了很大的关注。在国内，由于星际、魔兽和 CS 都是受玩家欢迎的竞技项目，因此也有不少的女性玩家参与了进来，也就是我们通常说的“电竞 MM”，但真正的职业选手还是极少数。



首先从韩国的女子赛事说起，上面这张图是韩国职业星际联赛的观众在观看比赛，大约二十人当中有三名是女性，这也基本反映出了女性在韩国电竞爱好者当中占有的比率。由于韩国电子竞技人群的数量是非常庞大的，所以按照这个比率计算得出的女性电竞爱好者数量也是非常可观的，而且在这一部分人当中，有相当多的女性本身是具有一定的竞技水平和欣赏水平的。再加上韩国女子星际职业联赛是作为男子职业赛事的辅助赛事进行的，赞助商投入了一定的资金支持，而韩国特有的造星运动也让一些女子赛事的佼佼者成为了电竞明星，像上面介绍过的徐智秀就是其中之一。在这些女子明星比赛的时候，现场会有很多男性的 Fans 来助威加油。有基础人群，有赞助，有明星，有比赛，女子电竞赛事在韩国发展虽然遇到了一些困难，但还是在健康、良性的发展。

欧美女子 CS 战队的发展就不是特别乐观了，其实加上新科世界冠军中国的 Swan[5]，整个世界女子 CS 比较著名的战队也只有十多支。这些女子 CS 战队的发展遇到了一些困难。首先是赛事因素：绝大多数赛事都是采用费用比较少的线上比赛形式，这样网络因素也成为了一个阻碍。因为大多数的比赛（LOEW、ESL、LIGA、NGL）都是面向欧洲的女性玩家，北美的女子战队虽然也可以参加这些线上的比赛，但 Ping 值决定了不可能在同等条件下竞技，不公平的竞技环境会让整个比赛失去意义，也特别容易让女子选手们失去对 CS 的热情。因此北美的女子战队更愿意参加线下的 LAN 比赛。但从这次 CPL 西班牙站的比赛情况来看，大多数女子战队的 LAN 赛技能是十分不足的，这样会让比赛看起来毫无乐趣，失去了观赏价值。其次则是经济因素：女子 CS 比赛的奖金通常只有男子比赛的一半甚至更少，而赞助商也不愿意投入太多的资金给女子战队。女子战队有个不利于自身发展的缺点是太不稳定，这表现在两点：组成不稳定，比赛发挥不稳定。前不久，北美最著名的两支女子战队 BurntPink 和 Ellegaming 相继宣布解散，她们之前在电子竞技圈里打拼了一年多的时间，这已经是算组成最稳定的女子队伍了。赞助商宁愿去花钱去赞助一支具有潜力的男子队伍，因为即使他们无法取得大赛锦标，他们也有可能会在某项赛事中暴冷击败种子队，过去这一年的大赛当中，这样的队伍是常见的，赞助商也会因此获得最大程度的曝光。但女子赛事本来少之又少，而且除非你获得了前三名，否则根本没有人会关注一支普通的女子 CS 战队，又有哪个赞助商会当冤大头呢？

国内女子电子竞技运动的发展很值得我们去思考。首先从社会舆论来说，在中国，电竞虽然逐渐被大众所认可，但女孩子打电竞似乎又背离常规更远了些，加上国内电竞女性年龄普遍偏小，她们当中有很多人对电竞的认识还是简单停留在游戏的层面上，在比赛中出现的一些问题也让大众无法乐观的看待女子电竞。其次，国内电竞女性大多都是业余性质的，那么就出现了一个问题，到底该为电竞付出多少？这个问题目前在整个电竞圈内也还在讨论当中，更别说是女性了。毕竟能做到像 NEW4、Swan[5]、竺励这样能打出成绩的女孩子实在是太少了。这也是整个电子竞技界在过去对女子竞技项目一直持消极态度，并不赞同女子竞技职业化的最大原因。在笔者看来，大多数的女性电竞爱好者，更应该注重参与电竞活动的过程，包括比赛和一些相关的活动，从中提高各方面的经验和素质，而不要把自己的青春完全投入到单纯的比赛当中。

在电子竞技这个圈子里能诞生很多奇迹，关键是谁想到了，谁去做了。六年前，一位任职于一家卡通网络公司的制片人偶然发现相当数量的人对通过网络直播业余选手的星际比赛非常感兴趣，于是他便和他的老板策划成立了一家专门播放电子竞技比赛的电视频道，也就是今天韩国最大的游戏电视台 OGN。当女子电竞从理论水平正逐步向实战技能发展，正在艰辛的探索一条属于自己的发展道路时，又有谁能率先发掘出一条金光大道呢？不管是谁，会有的，未来女子电子竞技的发展会超出你的想象。■（文 / Magicboy）





ACON5 韩国选拔赛

ACON5 全球游戏大赛是由众多全球一线 IT 领导厂商和专业媒体共同举办的权威游戏赛事，最终的总决赛将于6月4日在中国西安开幕。目前国内各分赛区已经结束，5月14-15日各分赛区冠军齐集北京，争夺国内最终的出线名额。

国内战事火热，国际上也毫不逊色，ACON5 韩国选拔赛在几日前刚刚落下帷幕。本次比赛韩国没有比赛任务的选手全部参加了本次大赛的选拔赛，所有的选手被分成了 A、B 两组进行3局2胜淘汰赛的角逐（类似于上、下半赛区），而每组的第一名将争夺最后的冠军，赛制为5局3胜。

今天笔者就将和读者们共同欣赏本次韩国选拔赛中比较精彩的一场赛事，对阵双方也是国内玩家都非常熟悉的 FreeDom 和 GoStop。

ACON5 韩国选拔赛 1/4 决赛

对阵：FreeDom vs mouz.GoStop
地图：TheTwoRivers

旗鼓相当的开局





比赛开始后，选择 UD 的 Gostop 出现在了7:00，NE 的使用者 FreeDom 自然在1:00方向诞生。开局后双方都采用了比较常规的开局，GoStop 是地穴－通灵塔－英雄祭坛（图1），而 FreeDom 则是英雄祭坛－月亮井－战争古树的开局（图2），看来在这张比较小的地图上双方都不敢大意，而在这种比较重要的比赛中平稳的度过开局也是一种不错的选择。

FreeDom 首发了守望者，带领弓箭手从门口最低等级的生物开始 MF。GoStop 则首发 DK 直扑 FreeDom 家中，在看到无法从 FreeDom 的 MF 中占到什么便宜后，聪明的选择了先 MF FreeDom 门口分矿的生物，并很有技巧的留下了一只中立生物防止对方没有任何阻力的开矿（图3）。

漫天的石像鬼

双方的开局可谓旗鼓相当，在互相没有占到什么便宜的情况下，Gostop 和 FreeDom 都选择了继续 MF 自己半区的生物，几乎在同一时间放下了分矿，希望在僵局情况下能率先占据经济优势。在兵种上，Gostop 祭出了天地双鬼，并招募了第二英雄巫妖，而 Freedom 不断侦察的小精灵也发现了 Gostop 的这一动向，兵种全部由弓箭手和小鹿构成。

随后的比赛中，Gostop 利用 FreeDom MF 地精实验室的机会向 NE 的分矿发起了攻击，而这也成为了本场比赛的一个转折点，虽然 FreeDom 在第一时间回援，但是依旧没有能够保住自己的分矿（图4），而且在回援中还被对方将自己的英雄围住，不得不使用了回城。

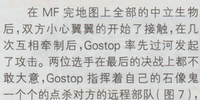


FreeDom 在这次战斗中虽然占据下风，但是 FreeDom 并没有慌张，再次放下分基地后继续 MF，在 TTR 这张地图上，如何能 MF 更多的中立生物又不被对方发现就是这张地图的取胜之道。在地精实验室，Freedom 成功的捕捉到了正在 MF 的 Gostop，并成功逼迫 Gostop 使用了回城（图5）。

随着比赛的进程，双方的主力兵种已经基本完成，Gostop 在几次战役中损失了不少的食尸鬼，不过 Gostop 很大胆的没有再补充地面部队，而全部兵种转换成了石像鬼（图6），地面只由三英雄构成，可以说也是一个非常大胆的举动。FreeDom 这边也做出了相应的对策，量产弓箭手和小鹿作为自己的主力部队，在第二英雄的选择上，为了配合自己的远程部队，Freedom 也招募了白虎并升级了强击光环的技能。



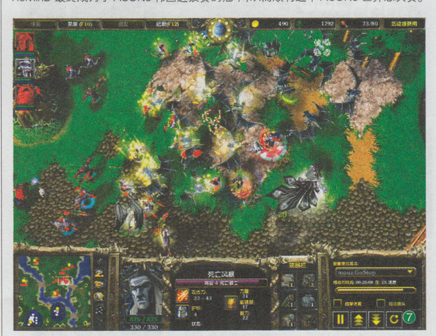
致命一击



在 MF 完地图上全部的中立生物后，双方小心翼翼的开始了接触，在几次互相牵制后，Gostop 率先过河发起了攻击。两位选手在最后的决战上都不敢大意，Gostop 指挥着自己的石像鬼一个个的点杀对方的远程部队（图7），而 Freedom 面对满天的石像鬼还是显得有些准备不足，主力部队慢慢丧失殆尽，虽然使用了回城，但还是无法避免主英雄守望者的死亡。

虽然主矿被对方攻克，但是在中期的周旋中 Freedom 已经开出了三片分矿，在经济上还是有一定的优势。然而 Gostop 也是久经沙场的老将，在优势情况下绝对不会让胜利从自己手中溜走，迅速的打掉了对手一个又一个的分矿，彻底打消了对手反扑的士气，Freedom 只能无奈的打出了 gg。

最后，在8进4的比赛中，Gostop 以2:1的比分力克 Freedom 取得了四强的入场券，但是在随后的同族较量中却以0:2的比分输给了 ReMinD 止步于半决赛，ReMinD 最终成为了 ACON5 韩国选拔赛的冠军，从而顺利进军 ACON5 世界总决赛。



后记

综观整场比赛，双方都没有明显的失误，作为韩国一线选手之间的较量，在单淘汰的赛制下双方也不敢过于冒进。比赛中，双方并没有特别多的实质性接触，然而正如前文中所述，TTR 这张最小的比赛地图，如何能成功的在 MF 过程中避免与对方相遇构成了战斗的主旋律，而本场比赛中双方选手也确实十分注意这点，有些时候甚至显得过于小心。

随着 ACON5 韩国选拔赛已经落下了帷幕，ACON5 也马上将在6月份展开最后的争夺，而 WCG、ESWC，包括国人自己的联赛 CEG 电子竞技联赛也已经进入了备战阶段，一年中，电子竞技最火热的时刻即将到来。■（文/世玉）





飚骆驼动力赛

■提供商:我玩网(SP)/Mr.Goodliving(CP) / ■类型:竞速 | SP | ■适用机型:多机型 / ■购买方式:移动"百宝箱"下载



飚骆驼是一款极为新颖的动作类游戏。这些平时用来驮运货物的温顺动物，也会以一种恐怖的速度在沙漠上狂奔，游戏的急速性绝对会让玩家瞠目结舌。不论比赛中采取何种攻击对手的方式，谁第一个冲断终点线，谁便是沙漠之王。至高的娱乐性和智慧性绝对值得玩家期待。

游戏分为两个模式：全球巡回赛和街机挑战赛。玩家必须赢得全球巡回赛的所有杯赛后，方可进入街机挑战赛，挑战"沙漠之王"的王冠宝座！这是对专业骑手的最高考验。■



麻将大富翁

■提供商:掌中米格(SP) / ■类型:策略 | ST | / ■适用机型:多机型 ■购买方式:移动"百宝箱"下载







在休闲娱乐游戏领域中拥有盛誉的"大富翁"类型游戏又有最新的手机版本啦，此次最新推出的《麻将大富翁》以亮丽的画面、轻松幽默的风格和紧张刺激的金融大战，再加上亲切活泼的可爱角色，将在手机的移动娱乐平台上带给玩家带来轻松愉快的休闲时光。■



玫瑰神探擦窗走火

■提供商:数字鱼(SP)/开基数码(CP) / ■类型:动作 | AC | ■适用机型:Nokia S60 / ■购买方式:发短信 CC 到 665588 点播下载



没想到这栋不起眼的大楼里暗藏着那么多宝物吧？珍珠、玛瑙、宝石等等，可要做神偷也不是这么容易的哦。玩家将扮演柴克，要一边在擦窗户的时候，一边找寻宝石，同时要小心警卫，不要被他们发现。您必须在被警卫发现之前就取得所有的宝石，这样才能从容过关。■



特警判官

■提供商:掌中米格(SP) / ■类型:动作 | AC | / ■适用机型:多机型 ■购买方式:移动"百宝箱"下载

《特警判官》是由动作巨星史泰龙主演的科幻动作电影，现在这部著名电影改编的手机游戏终于登陆移动"百宝箱"啦！在游戏中，玩家需要扮演判官战警去惩恶扬善。从此，不再需要法律专家，不用审判法庭，不需要陪审团的列席，也无需有律师的存在……所有的一切，皆由你来裁口。■









惊声尖叫：凶宅

■提供商:天津猛犸(CP)/ ■类型:角色扮演 | RP | ■适用机型:多机型 / ■购买方式:—

这是由天津猛犸开发的第一款解迷类型游戏，从游戏色彩的运用到游戏剧情内容都以阴森恐怖为基调，多个房间，多种道具，多类迷题增加了游戏的可玩性。尤其是房间的多样化，有卧室、洗手间、大厅、祈祷室、地下室等等，并且每个房间的布置都不是一样的，他们之间都有关联，层层的叠加关系让玩家必须依靠自己的智慧去解开迷题。另外，游戏中的武器"圣水枪"也非常有特点，这是一种需要补充能量的武器，但却是对付妖魔鬼怪的利器。■

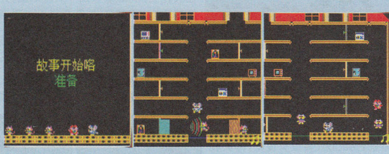






猫和老鼠

■提供商:空中网(SP) / ■类型:动作 | AC | ■适用机型:Nokia S40 / ■购买方式:移动"百宝箱"下载



Namco 的又一款怀旧经典游戏成功登录百宝箱，拥有 Nokia S40 系列手机的玩家有福了！这款猫和老鼠的移植效果堪称完全再现 FC 版经典的魅力！此外，手机版不但继承了红白机上猫捉老鼠游戏的所有精彩之处，还增加了许多的原创关卡，让以前的老玩家们也可以在游戏中找到新的乐趣。■

（文/手机狗）





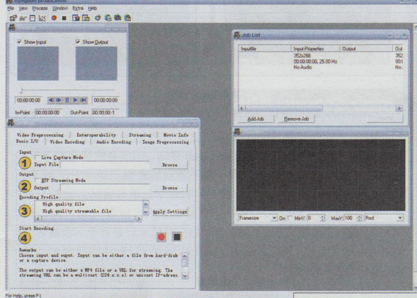
MPEGable Broadcaster 详解

掌上影院攻略

文/Choko

你想用手机看电影吗？笔者相信，只要是爱玩手机的新新人类回答都是肯定的。以现在的智能手机机能而言，用手机播放视频已经不是什么新鲜的事情了，加上网络上随处可寻的片源，令我等手机玩家大呼过瘾。但是，现成的片源有一个通病，就是玩家的选择余地不大。本着“自己动手，丰衣足食”的精神，大家就随笔者一块来研究如何制作一部精彩的手机视频文件吧。

注：目前能够播放视频的智能手机主要包括采用 Symbian 操作系统的诺基亚 S60 界面智能手机、采用 Linux 操作系统的摩托罗拉智能手机等，它们可使用手机内置的 RealOne 播放器播放视频。而采用 Windows Mobile 操作系统的 Smartphone，譬如 Moto MPx220 和多普达等手机，因为其内置了 Windows Media Player 播放器，因此可以直接通过 Windows 将 WMV 格式视频转换为更适合手机播放的码率，当然 Smartphone 用户同样可以使用本软件来转换视频用以播放。



本次的视频制作主角是 MPEGable Broadcaster，下载地址：www.mpegable.com。该软件可以将 AVI 和 MPEG 格式视频文件转换为 3GPP 和 MP4 文件，并为大多数能播放视频的智能手机软件所识别。

软件下载安装完成后需要重启电脑。重启后打开软件，在软件的主界面可看到视频预览窗口（Preview）、设置（Settings）、工作列表（Job List）和工作状态（Statistics）四个窗口，该软件的主要工作区域都在这四个窗口中。由于其他三个窗口都比较直观，我们着重来讲一下设置窗口里有哪些需要设定的参数。

在 Basic I/O（基本输入/输出）标签页下，有 4 个大大的数字符号，也明确表示了软件制作视频的步骤：

1.Input：指定文件来源；

2.Output：编码后的文件存放路径；

3.Encoding Profile：编码属性，这里软件给出了文件编码设定。一般说来，Mobile devices (3GPP compliant) 的默认设置可以满足绝大多数手机视频播放的要求。当然，用户也可以根据自己的手机类型选择相应的编码，例如 Sony Ericsson P800/P900 等，从名字上很容易选择。设定好以后点击 Apply Settings 按钮保存设定。

4.Start Encoding：点击红色按钮开始编码。

以上只是介绍了手机视频制作的 4 个基本步骤，要想制作出更好效果的视频文件，还需要在每一个标签页下设定详细的参数：

Video Encoding：视频编码，这里给出了视频的默认码率参数，在 Video 里也可以填入想要的数值。当然，数字越大则效果越好，但同时文件容量也会越大，且播放时对手机机能要求更高。

Audio Encoding：音频编码，这里需要注意的是无论是转换 MP4 或者 3GPP 格式，音频必须选择成 AAC 格式，Channels 选择 Stereo（立体声）。如果选择成 AMR 格式，播放时可能会出现一个只有声道，或者干脆没有声音。同时声音的码率也直接决定文件的大小和播放的流畅度，请量力而行。

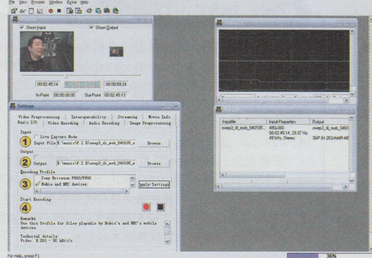
Image Preprocessing：文件处理，这里设定输出视频文件的分辨率尺寸，可根据手机实际分辨率选择（参看手机说明书）。

Video Preprocessing：视频处理，在某些片源中，并不是所有画面都是自己需要的，为了近一步的减少视频文件的大小，我们可以在此选项中指定视频的起始和结束部分，把多余的无用片段删除。

Movie Info：视频信息，制作者可以在这里留下自己的大名或者其他的一些信息。

所有的设定完成，回到 Basic I/O 标签页，就可以开始编码了。该软件的编码速度大约只有视频文件正常播放速度的一半。转换完成以后，可使用软件自带的播放器 MPEGable Player 预览编码的效果。满意之后，就可以传输到手机的存储卡中以供欣赏了。

当然，手机视频转换的工具并不止 MPEGable Broadcaster 一款，但它却是制作效果、兼容性都十分出色的一个软件。在以后的文章里，我们也将介绍如何制作其他格式的手机视频文件。好了，还等什么，快拿起你心爱的智能手机欣赏电影吧，如果在使用当中遇到什么问题，请上 www.playgamer.com 论坛的模拟器版交流。■



手机上的模拟器

让手机变成掌机

文/Choko

大家知道,模拟器就是采用软件方式,通过CPU运算来模拟某种硬件的运行环境的软件。不同于以往Choko文章中介绍的运行于PC平台的游戏模拟器,本次我们介绍的是在手机上运行的模拟器。

当然,以目前的手机硬件机能来看,要模拟PS或者DC这样的"老爷"游戏机还有一定的难度,更不用提PS2、XBox这种连PC都尚未完美模拟的游戏平台。那么,手机上有哪些可以模拟的游戏机呢?其实,以如今的手机能要模拟Game Boy/Color、Mega Drive、Family Computer这样的"低端"游戏机已经不是什么问题。由于目前决大多数手机模拟器软件针对于Symbian系统S60界面的手机,所以本文就介绍以上三款游戏机所对应的模拟器在S60手机上的实际模拟表现。(目前国内S60界面的手机主要有诺基亚3230、3650、6600、6630、6670、6680、6681、7610、7650、N-Gage/QD,西门子SX1和松下X800等)

首先,要给手机安装软件,需准备红外适配器、蓝牙适配器、数据线或读卡器等设备中的任意一个,并且手机预先通过蓝牙或红外线设备安装有Sele Q资源管理软件。接下来,笔者将根据机能,从低到高的逐一介绍这三个主机在手机上的模拟器:

Game Boy模拟器Goboy

先从GB下手,模拟器为Goboy,下载地址:www.wildpalm.co.uk/GoBoy7650.html,在模拟器主页可以看到对应不同手机的模拟器版本。S60手机最新的Goboy版本为1.4,将下载的*.sis文件传输到手机存储卡中,用Sele Q打开并安装这个文件。模拟器安装完成后,会自动在储存卡目录下生成一个名为GOBOY的文件夹,用来存放游戏ROM。

接下来的事情就很简单了,把游戏ROM(*.GBC格式)拷贝至手机的GOBOY文件夹中,并运行Goboy,选择之前拷贝的ROM,按确定键就可以游戏了。另外,玩此模拟器需要注意,由于模拟器对游戏音效支持的还不算完美,在游戏中最好关闭"游戏音效",否则对游戏速度有一定的影响。





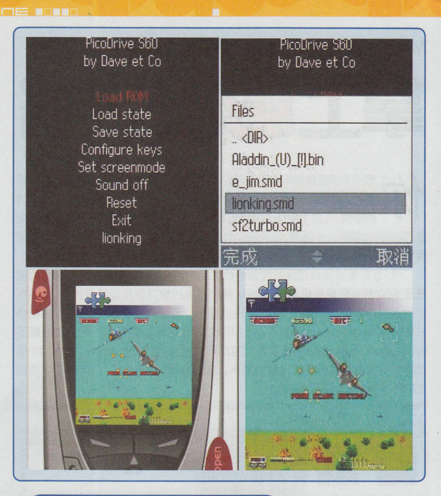




Mega Drive模拟器Picodrives60

接下来是SEGA的经典游戏主机Mega Drive的模拟器Picodrives60,下载地址:www.zpmode.org/picodrive。同样使用Sele Q软件安装*.sis格式的Picodrives60后,在MMC卡根目录新建一个文件夹,名称可任意,并将游戏ROM(*.SMD格式)拷贝到此目录下以便模拟器调用。打开模拟器,选择"Load ROM"并进入存储卡保存ROM的目录,选择游戏。

不要以为Picodrives60就这点能耐,在主界面的Set Screen-mode中还可以进行画面的旋转和形状调整,以适应不同的手机。除此之外,Picodrives60还能对画面进行优化处理。不过,与Goboy一样,声音模拟牵强同样是本模拟器最大的问题,而且游戏的存档只能有一个,我们也只能期待更成熟版本的发布。



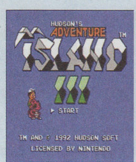
Family Computer模拟器YewSnap

最后,作为压轴,轮到有着广泛群众基础的游戏主机Family Computer的手机平台模拟器YewSnap登场。相信各位读者对于FC这个在1983年发布,曾经代表了电子游戏的主机已经十分了解了,现在能够在手机上重新体验儿时的经典,是不是很有诱惑力呢?

首先到www.yewsoft.com下载最新的1.8般模拟器。同样用Sele Q安装*.sis格式的YewNes,然后在存储卡安装目录下新建名为nesroms的文件夹,并将游戏ROM(*.NES格式)文件拷贝到此目录中。启动模拟器后,首先进入ROMS选项,选择自己喜爱的游戏ROM。返回主菜单会发现主界面上有刚才读取的游戏ROM名称,选择START就可以开始模拟了。











根据笔者实际测试情况来看,以上三款模拟器都存在两个共同的小毛病:一是对声音的支持都不太好,不开音乐反而更有利于模拟器的流畅运行,这可能是模拟器还不够完善的缘故;另外就是三款模拟器对中文名的ROM支持都非常不好,在游戏过程中有可能导致死机,或者干脆出现不能进入游戏的情况,笔者建议大家在上传ROM时将其名称改为英文或者数字——毕竟是老外的作品,虽然多少有一些遗憾,但不支持中文也在情理之中。

好了,笔者就先为大家介绍这三款经典主机的手机模拟器,赶快在你的手机上重温儿时的旧梦吧!如果大家在使用过程中有什么问题,请来www.playgamer.com论坛的模拟器版交流。■





采访/石磊

盈趣信息 IN-FUSIO

IN-FUSIO 向手机运营商提供独立技术的游戏服务。我们致力于为手机游戏产业的所有公司提供平台服务，制定游戏规则，进行玩家管理。

——IN-FUSIO 首席执行官 Gilles Raymond

IN-FUSIO 公司是一家手机游戏服务供应商，创建于 1998 年 8 月，是全球最早引进手机游戏概念并涉足该领域的公司之一。在游戏下载以及向手机运营商提供全球游戏服务方面，IN-FUSIO 公司现已在欧洲处于领先地位。



IN-FUSIO 公司在洛杉矶、芝加哥、伦敦、波尔多和莫斯科设有分公司，而不久之前刚刚在中国设立了 IN-FUSIO（亚洲）公司总部，也就是盈趣信息技术（上海）有限公司。

本次我们采访的是 IN-FUSIO 亚太区平台运营及服务副总裁王新胜先生。王新胜先生毕业于清华大学，并拿到中国邮电科学研究院通信与电子系统专业硕士学位，曾经在 Intel、SUN 等公司从事管理工作 10 多年，2005 年 1 月起开始在 IN-FUSIO 中国公司负责技术、服务和与中国的移动运营商的合作发展。

多平台、多领域的技术优势

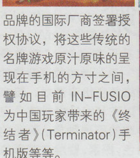
王先生向笔者介绍，IN-FUSIO 公司主要致力于提供游戏管理/服务平台和游戏产品等服务。

在游戏产品方面，IN-FUSIO 早期主要开发运行在自主的 EXEN 平台上的基于 J2ME 程序接口的手机游戏，然后内置到 Philips、Alcatel 等品牌的非 Java 手机中。目前，IN-FUSIO 拥有自主研发的 EXEN 和 EGE 两大游戏平台，分别对应高端、低端手机产品，同时在继续巩固自己在内置游戏市场的优势的同时，开始制作基于 MIDP 程序接口的 K-Java 游戏。此外，IN-FUSIO 还涉及 Symbian、Smartphone、Brew 和 Linux 等多个平台的手机游戏，可说能提供的产品线非常丰富。

王先生还特别提到，IN-FUSIO 公司一直致力于为手机游戏玩家打造高质量的名牌游戏。为此，IN-FUSIO 与微软、Disney 等许多拥有著名游戏品牌的国际厂商签署授权协议，将这些传统的名牌游戏原汁原味的呈现在手机的方寸之间，譬如目前 IN-FUSIO 为中国玩家带来的《终结者》(Terminator) 手机版等等。

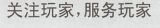
















关注玩家，服务玩家

王先生还向笔者介绍，从很早开始，IN-FUSIO 就已经通过与手机厂商合作，内嵌 IN-FUSIO 自主平台游戏的方式，给中国手机游戏玩家带来了许多高质量游戏。笔者也还记得，在早期 Alcatel 手机上，的确有大量内置的 IN-FUSIO 优秀游戏。王先生介绍说，目前 IN-FUSIO 平台游戏在国内的用户已经达到 400 万左右，而其中很大部分对 IN-FUSIO 提供的游戏、服务表示满意。采用自主平台，可以让 IN-FUSIO 无需受到移动增值服务运营商的政策方向影响，在保证不与这些运营商出现业务冲突的前提下提供给玩家更多类型的游戏服务，譬如 IN-FUSIO 一直致力于推广的自有平台下的玩家间的无线游戏交流等。







丰富的行业经验

在谈到目前国内发展迅速的手机游戏市场时，王先生显得信心十足。他表示，IN-FUSIO 认为在未来的 2～3 年内，中国手机游戏产业必然会有一次大幅的飞跃，虽然这些在目前看来要在很大程度上取决于移动运营商的政策和整个手机游戏市场的环境，但增长乃至飞跃的趋势是不可逆转的。IN-FUSIO 也非常有信心，与所有手机游戏玩家一同去等待、经历这个飞跃，因为 IN-FUSIO 是一个具备核心技术与核心竞争力的厂商，IN-FUSIO 具备对手所不具备的在手机游戏平台、玩家服务等诸多技术层面的经验和技术优势。

关于在手机游戏中哪一种游戏更受到玩家的欢迎，王先生这样回答：由于手机平台的特殊性，手机游戏玩家有着特有的游戏习惯。从 IN-FUSIO 多年的经验来看，RPG 和益智类游戏更容易受到玩家的欢迎，能随时提供给玩家游戏乐趣。同时，王先生也表示，IN-FUSIO 同样会非常认真的去分析中国手机玩家的特点，在本地化时与国内最具实力的 CP 进行合作，提供给中国玩家更合乎胃口的游戏。此外，他还表示，IN-FUSIO 也不排除会和在国内最具市场占有率和影响力的手机硬件厂商进行多种形式的合作，相互吸取经验。

最后，王先生表示，对于所有国内的手机游戏玩家，他有一个期望，期望大家能够共同维护手机游戏的环境，能更多支持高质量的正版游戏。同时，也希望广大学生玩家们，不要沉迷于游戏而耽误学业。采访的最后，王先生竖起大拇指说："我们会努力让中国手机玩家玩到更多、更高质量的名牌游戏！"■

Play! sina

不一样的艾泽拉斯世界

魔兽世界与 GameFace

众所周知，网络游戏带给了游戏玩家相互交流，相互切磋的游戏体验。无论是仅义豪情的相互协作，还是血脉贲张的敌我对峙，都让玩家体验到了与人交流、互动的乐趣。然而，目前大部分玩家还只能通过在游戏中打字或是 TeamSpeak 这样的语音聊天工具来交流，多少令人感觉有些欠缺。而能够提供游戏中即时视频交流的华硕 GameFace 软件，则满足了玩家们的迫切需求。



魔兽世界》（World of Warcraft，以下简称 WoW）是一款基于著名的“魔兽争霸”系列游戏故事背景的网络角色扮演游戏，玩家可以在 WoW 中扮演自己喜欢的不同种族 / 职业的角色，探索、冒险在艾泽拉斯这个庞大的世界。WoW 独特的对立阵营设定，令玩家间的交流需要更显迫切——想想无论是能够看到与自己并肩奋战的好友还是不共戴天的敌人，都能令所有 WoWer 兴奋不已。相信 WoW 已经不用我们做过多的介绍，下面就请大家跟随 PLAY!LAB 用华硕 GameFace 来体验不一样的艾泽拉斯世界吧：

安装

首先要确认使用的是华硕品牌显卡，并安装显卡的驱动程序。为了保证更好的性能和兼容性，推荐安装最新版本的显卡驱动。

接下来需要安装华硕显卡驱动光盘中的增强驱动程序（ASUS Enhanced Driver），这是华硕为其品牌显卡定制的增强版驱动，用以实现诸如 GameFace 这样的华硕显卡附加功能，它只能安装在插有华硕显卡的 PC 上。

最后安装华硕显卡驱动光盘中的 GameFace 软件，我们就可以在 WoW 中“面对面”了。注：华硕增强版驱动程序和 GameFace 软件都能够在华硕官方网站（www.asus.com.cn）免费下载。

使用



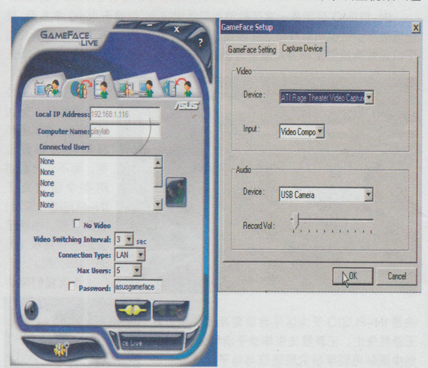
启动 GameFace 后就能看到它的控制面板了。GameFace 共有 4 个分项界面——“本地模式”（Local Mode）、“服务器模式”（Server Mode）、“局域网模式”（LAN Mode）和“广域网模式”（WAN Mode）。在面板的左下方有一个“设置”（Setup）按钮，我们首先来进行必要的设置。

用户在“昵称”（NickName）中设置的名字会出现在游戏中 GameFace 的视频画面上；“OSD 热键”（OSD Hotkey）可以设置 OSD 显示的开启 / 关闭热键；“GameFace 热键”（GameFace Hotkey）可以设置在游戏中开启 / 关闭视频画面的热键；“暂定视频热键”（Pause Video Hotkey）则是设置在游戏中暂停 / 继续视频的热键。

“开启声音侦测”（Enable Sound Detection）是 GameFace 的一个实用功能，开启后软件会通过侦测参与者的声音来控制视频画面的开启 / 关闭：刚进入游戏时，本地所有的 GameFace 视频窗口都是关闭的，而当侦测到某个参与者说话时才会显示其视频窗口。同时，如对方在 3 秒内没有继续说话，他的视频则再度消失，这样可以让玩家免于动手开启 / 关闭视频画面。

在“捕捉设备”（Capture Device）里可以设置视频 / 音频的设备，如摄像头和声卡。而“输入”（Input）则用来设置视频输入的设备，比如电视卡，可以在本地模式下一边玩游戏一边收看电视。

在本地模式中可以通过“视频尺寸”（Video size）来设置视频画面的大小，可选择 176×144 像素或 352×288 像素两种分辨率。

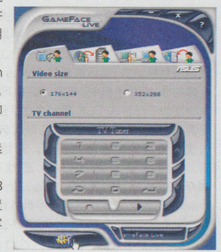


接下来，我们需要建立服务器，并邀请朋友加入视频聊天。首先进入服务器模式，与网络联机游戏一样，GameFace 需要由一人来建立服务器，其他人就可以连接了。

在“本机 IP”（Local IP Address）中会自动显示出本机的 IP 地址，在“连接用户”（Connected User）列表里则会显示建立服务器后，成功连接的客户端信息，并可以使用旁边的按钮剔除某个用户。

选中“无视频”（No Video）选项后，GameFace 就只会有声音的传输。“切换视频”（Video Switching Interval）选中时，在游戏中就只显示一个窗口，并根据用户设置的时间切换到不同用户。

在“连接模式”（Connection Type）中可以设置服务器的类型，分别是用于局域网的 LAN 模式和 Internet 的 ADSL、Modem 模式，用户可以根据各自的网络状况选择。在“人数上限”（Max Users）中可设置连接的最高人数，最多 8 人（包括服务器）。而当服务器设置并勾选“密码”（Password）后客户端需输入密码才能连接。







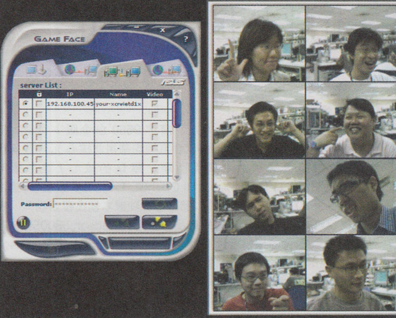

全部设置好后，就可以选择“激活”（Active）来建立服务器，并等待用户的连接。

如果需要在局域网环境中使用 GameFace，连接用户只需要在局域网模式中搜索服务器就可以连接，这与普通联机游戏非常类似。

而如果是通过 Internet 连接服务器，只需要在广域网模式中输入服务器的 IP 地址和连接密码（视服务器设置而定），就可以连接了。

当所有用户设置并连接好 GameFace 后，进入游戏，通过之前设定的 GameFace 热键来调出视频画面。同时，用户也可以通过设定好的 OSD 热键来调整游戏中视频的透明度等选项。



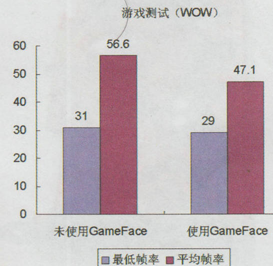


最多支持 8 人在游戏中视频连线的华硕 GameFace

测试

那么，在游戏中打开 GameFace 是否会造成游戏帧率的下降而影响到玩家的游戏体验呢？我们就以实际的游戏测试来说明吧：

我们选择了 PLAY!LAB 电子娱乐基准评测体系中的 Intel 体系 PCI-E 高端基准平台来进行，显卡为华硕 Radeon X800 XT 白金版，驱动程序为 5.4 版催化剂。在《魔兽世界》测试中，游戏分辨率设置为 1024×768@32bit，所有画质选项为最高，关闭垂直同步，GameFace 视频窗口分辨率为 176×144 像素，测试结果如下：



从测试结果来看，开启 GameFace 后，对游戏帧率的影响不大：最低帧率仅下降 6% 左右，表明 GameFace 对 CPU 和内存的依赖非常小，而代表《魔兽世界》中显卡性能的平均帧率下降也仅有 16%，可见 GameFace 并不会对系统性能造成较大不利影响——特别是在更加依赖内存性能的《魔兽世界》中！

与朋友们驰骋在艾泽拉斯的世界里，在并肩战斗后给同伴献上一个“胜利”的手势，或者在干掉敌对阵营的玩家时送上一个鬼脸，是不是很有意思呢？而这些所有的功能都能够通过华硕显卡的 GameFace 附加软件来实现，作为 WoWer 的你，怎能放弃这样的至酷装备?! ■

（文 /PLAY!LAB·雪纳瑞）



用料决定一切

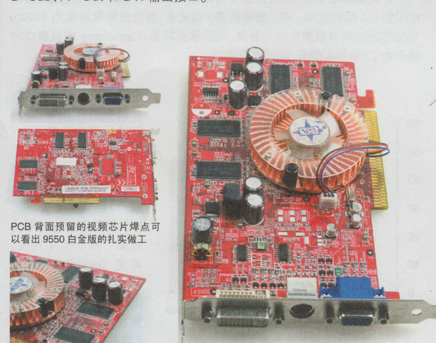
微星 9550 白金版

ATI Radeon 9550 核心显卡的性价比是其深受中低端市场消费者欢迎的主要原因，但随着价格战的愈演愈烈，导致厂商在各自 Radeon 9550 显卡上的用料也随之大打折扣，显然这并不是消费者愿意看到的。全球著名显卡厂商微星最近推出了一款 9550 白金版显卡，让我们看到了原来中低端显卡也能有如此扎实的用料。而至于实际性能，大家就随我们一同来体验吧。

这款微星的 9550 白金版（以下简称 9550 白金版）采用 ATI RV350 显示核心（Radeon 9600 系列均采用此核心），内建 4 条像素渲染管线和 2 个顶点引擎，默认的核心/显存频率 250MHz/400MHz，支持 Direct X 9.0 和 OpenGL 1.4。从参数上看，这款显卡和普通的 9550 并没有什么区别，那么它的独家本领在哪里呢？

这款 9550 白金版采用了同等级产品中少见的 Radeon 9800SE PCB 版，可以看见 PCB 背面预留了只有中高端 Radeon 显卡上才有的 Rage Theater 视频控制芯片的焊点，这种非公版的设计也体现了微星作为显卡大厂的开发能力。9550 白金版的纯铜 5 叶超低静音风扇，用来对付发热量不大的 RV350 显示核心绰绰有余，即使是超频后也能保证显卡稳定工作。显存部分 9550 白金版采用了 8 颗编号为 K4D261638F-TC33 的 TSOP 封装三星 3.3 纳秒 DDR 显存颗粒，组成 128MB/128bit 显存单元。由于 3.3 纳秒规格显存的额定工作频率为 600MHz，这相对于 9550 白金版默认的 400MHz 来说有着较大的超频空间。

此外，值得一提的是 9550 白金版采用了多颗日本名牌 KZG 的 1000 微法电容，为其稳定运行打下了坚实的基础。9550 白金版还提供了 D-Sub、TV-Out 和 DVI 输出接口。

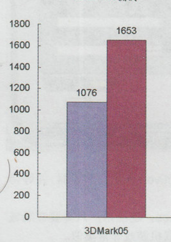


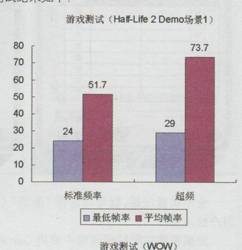
PCB 背面预留的视频芯片焊点可以看出 9550 白金版的扎实做工

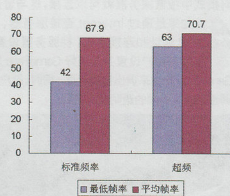
采用 KZG 高质量电容和三星高规格显存让 9550 白金版卓尔不凡

硬件配置	
CPU	Intel Pentium 4 2.8E
内存	Kinston DDR400 512MB×2（双通道）
主板	华硕 P4P800 Deluxe Intel 865PE
硬盘	Segate SATA 8MB 缓存
操作系统	Windows XP 英文版 SP2
驱动程序	
主板	Intel 7.0.0.1019 版
显卡	ATI 催化剂驱动 5.4 版

我们选择了 3DMark 05 测试软件和单机游戏《半条命Ⅱ》、网络游戏《魔兽世界》对 9550 白金版进行了实际的基准/超频测试（最终 9550 白金版稳定运行的最高核心/显存频率定格为 400MHz/600MHz），所有测试中画面分辨率设定为 1024×768@32bit，画质均为软件及游戏的默认设置，测试结果如下：



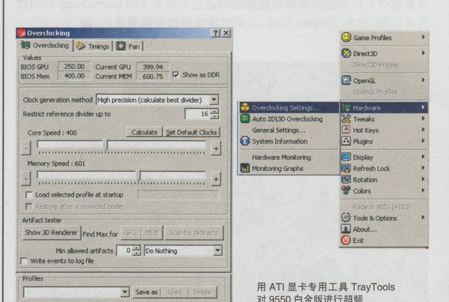




从测试结果来看 9550 白金版仰仗于出色的用料、做工和微星独到的非公版设计，超频后的核心与显存频率分别提升了 60%和 50%。而由此带来的性能提升也非常明显，特别是在代表单机游戏的 3DMark 05 中，超频带来了 54%的性能提升。而在《半条命Ⅱ》测试中，超频后测试中的最低帧率提升了 20%，已经基本达到完全流畅运行（不低于 30fps）的标准，平均帧率更是提高了 43%！

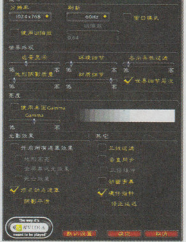
而代表网络游戏的《魔兽世界》在超频后性能提升不高的原因，也证实了 PLAY!LAB 早先根据测试得出的结论——《魔兽世界》对显卡性能的要求大大低于对系统内存容量的要求。当然，默认频率下的 9550 白金版已经满足了《魔兽世界》的需求。

PLAY!LAB 认为，这款微星 9550 白金版的性能与其提供的强大的超频功能，完全满足目前主流用户对 3D 游戏的需求，非常适合追求性价比的游戏玩家。■（文/PLAY!LAB·机器狗）



用 ATI 显卡专用工具 TrayTools 对 9550 白金版进行超频





游戏中的画质均采用默认设定

枪林弹雨

Logitech MX518 游戏级光电鼠标



比普通鼠标更高的分辨率或扫描频率，曾经是一款专业游戏鼠标最具说服力的独到之处。不过这样的"专业"要素，随着顶尖光电鼠标引擎的广泛应用而显得不再那么"专业"，要想在形形色色的鼠标产品中定义一款"专业游戏鼠标"似乎变得没有必要了。

然而 Logitech 对此自有不同观点。作为专业游戏玩家、普通游戏玩家和一般电脑用家，并没有因新一代高性能指标的光电鼠标普及，而模糊他们各自对于鼠标功能的个性需求。罗技 MX518 游戏级光电鼠标的面世，向我们展现了"Gaming-Grade"标准的最新涵义。





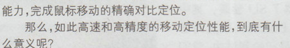
枪林弹雨的身影

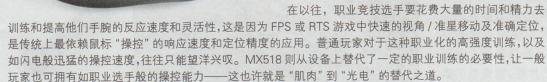
"比酷"和"出位"是时下个性玩家难以抗拒的字眼。MX518 给人以最深刻的第一印象并非其性能指标，而是它那"坑坑洼洼"的弹坑外壳。酷是绝对够酷，但也许你会担心那些凹坑在长期激战之后会不会渐渐被油泥所充填？（不要吐……）实际握上之后不由得哑然失笑，原来在 MX518 最外层仍然覆盖有一层光滑的透明壳体，不过那种弹坑的立体感实在是太传神了。

造型方面，MX518 与 MX510 几乎完全一致，整体的人体工学设计对东方人的手型适应性很好，唯一要小小吐牙的地方，就是左侧前后翻页键的位置仍没有调整，一般人的拇指按动前页键会比较吃力。由于之前关注过"弹坑积泥"的问题，所以我们还特别注意到 MX518 的左右按键与鼠标壳体的一体化无缝设计，最大限度的减少了鼠标积垢的问题，且可保证左右按键在长期使用后仍不会松动。

轻盈迅猛的激情

将 MX518 的 USB 接口插入电脑，无需驱动即可立即被系统识别并可正常使用，但你可能立即会被它轻巧快捷的响应而吓了一跳！MX518 是一款采用了 1600dpi 超高分辨率 MX 光学引擎的超级鼠标，这意味着 MX518 拥有极致的定位精度和响应速度。对于光电鼠标 1600dpi 的分辨率，可以理解为 MX518 在每扫过 1 英寸的物理距离时，都可以解析对应 1600 点的屏幕像素移动。除此之外，以类似照相方式生成的鼠标移动表面的图像资料，还凭借 16bit 格式 8000bit/s 的 USB 传输数据量（另附 USB 转 PS/2 转换头），以及 580 万像素/秒的图像处理能力，完成鼠标移动的精确对比定位。

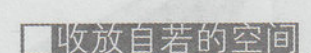




那么，如此高速和高精度的移动定位性能，到底有什么意义呢？

在以往，职业竞技选手要花费大量的时间和精力去训练和提高他们手腕的反应速度和灵活性，这是因为 FPS 或 RTS 游戏中快速的视角/准星移动及准确定位，是传统上最依赖鼠标"操控"的响应速度和定位精度的应用。普通玩家对于这种职业化的高强度训练，以及如闪电般迅猛的操控速度，往往只能望洋兴叹。MX518 则从设备上替代了一定的职业训练的必要性，让一般玩家也可拥有如职业选手般的操控能力——这也许就是"肌肉"到"光电"的替代之道。

令人称道的是，MX518 的重量较 MX510 更轻，加上超光滑材质的游戏垫脚可减少摩擦和噪音，因此使用感受上更显轻快。



收放自若的空间

如果我们并不热衷于 FPS 或 RTS，MX518 的意义又在哪儿？

首先，高分辨率的光电鼠标，在包括网络游戏或桌面工作的日常应用中，正是对应着 19 寸显示设备日益普及的大屏幕显示时代而诞生。一般的 400dpi 光电鼠标，在 1024×768 分辨率的桌面上移动就会觉得迟滞，通常表现在我们要将鼠标从屏幕右下角移动到左上角，往往要挪动两次鼠标。而像微软 IE3、罗技 MX510 这类主流高端鼠标之所以大受好评，就在于它们的 6000 次/秒的扫描频率或 800dpi 分辨率所带来的更高的响应速度，使这种环境下仅在手腕移动距离内就能令鼠标指针抵达屏幕各处。但在我们的对比测试中，到了 17 寸/19 寸液晶显示器的最佳分辨率 1280×1024 时，由于屏幕显示像素的提升，无论是视窗桌面移动还是像《魔兽世界》这样的网络游戏，微软 IE3 或罗技 MX510 都会令人感到较 1024×768 分辨率下要更显迟缓，此时 1600dpi 的 MX518 却依然轻快如飞。

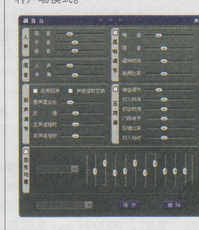
其次，"快"虽然是对鼠标性能的极致追求，但"准"则是另外一个与之矛盾的需求——日常的 Photo-Shop、AutoCAD、网页设计、文书处理或因性能原因而选择较低分辨率的游戏时，过于灵敏的鼠标响应却并不适合。MX518 革命性的免驱动实时分辨率切换提供了 1600dpi、800dpi 和 400dpi 的选择，任何时候按动滚轮前后两个"+"/"-"按钮即可实现。如果安装了罗技专为游戏级光电鼠标推出的全新驱动软件，还可多获得 5 种分辨率切换档。这就为我们基于屏幕分辨率和应用习惯选择最舒适的鼠标手感（灵敏度）提供了前所未有的弹性空间。在真正试用了这款建议零售价 409 元的 MX518 之后，只要你是需要鼠标的用家，就必定对它爱不释手。■（文/PLAY!LAB·游骑）

网上K歌唱不停

太乐唱录机

去 KTV 唱歌是增进朋友间感情，打发时间的好办法。无奈本人天生五音不全，平时 K 歌都是给 PLAY!LAB 其他人增加自信心 -_-# 痛定思痛后，决心在网上找一款软件先练习。经朋友介绍，笔者接触到了太乐唱录机，一番研究后发现功能强大且操作简单，特在此与大家分享。

太乐唱录机由太乐网独立开发，是一个可在电脑上进行在线卡拉 OK 演唱和录音的软件，支持在线练唱、录音保存、音效调节、上传发送等功能。借鉴专业音频软件的功能，太乐唱录机融合了卡拉 OK 的娱乐主旨，使混音、录音等功能在普通的 PC 机上完成：在录音棚模式下，用户的歌声被忠实的录制下来，用户可以在回放过程中为自己的声音增加混音、回声、切入、切出等常用音效，且能实现 16 种声场模式。



最吸引笔者的还属在线卡拉 OK 模式，太乐拥有十分齐全的万余首伴奏歌曲，提供了按曲名、歌手名等多种查询办法，且查询速度很快。当然，独乐乐不如与众乐乐，唱录机允许用户录制保存歌曲，通过邮件、彩信发送给亲朋好友与大家分享（或者折磨大家 @#$%…）。

首先用户需要登陆太乐网（www.tailenet.com）进行简单的注册和下载软件客户端。软件运行配置推荐如下：

CPU：P4-1.2GHz
内存：512MB
声卡：双声道独立声卡
外设：麦克风、音箱/耳机
网络：512K ADSL
其他：Windows Media Player 9 及 DirectX 9

从实际体验来看，该软件要求较好的网络环境，这是因为需要在线下载音乐伴奏，当然 ADSL 已经完全可以满足。至于 CPU 和内存，只是在后期混音和编辑加工时才会有较高要求，对录音影响并不大。太乐唱录机对声卡还是有一定要求的，当然用户也只需要有独立声卡（或主板集成声卡芯片，而非 AC97 这样的软声卡）就能获得满意的录音质量。此外，在实际测试中笔者发现，麦克风的质量对录音质量有比较明显的影响，推荐用户不要使用过于低端的麦克风。

整体来看，太乐唱录机是一款十分平民化的软件，使用户足不出户就可以享受网络 K 歌的乐趣。还等什么，赶快去试一试吧！要是你乖的话，你就能听见 PLAY!LAB 中传出的嘶吼。■（文/PLAY!LAB·帕瓦罗蒂）

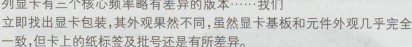


SLI的乐与怒

■ASUS A8N-SLI 系统八卦

当 Nvidia 于 2004 年 6 月 29 日隆重发布它的 SLI 多 GPU 渲染技术之时，所有把玩 3D 游戏超过四五年的玩家，都会不由自主的想起 4 年多前被 Nvidia 正式宣布收购的一家公司的名字，以及它所定义的 SLI——3dfx 和它的 Voodoo2 SLI。如今 Nvidia 带着 SLI 重新出现在 PCI-E 的体系时代，我们能否对它寄以厚望?





SLI·克隆还是创新?

在 2004 年 8 月 13 日的 6600/6600GT 发布会上，Nvidia 毫不讳言的在 SLI 技术的介绍中以 1998 年 Voodoo2 SLI 的架构作为 PC 多图形卡方案的引子。Nvidia 表示，多年前曾经出现的 Voodoo2 SLI 采用交错扫描（Scan-Line Interleave）技术，两块显卡交错渲染同一幅画面的奇偶行，其目标是提升 1024×768 分辨率下 Quake2 游戏的性能，使之达到 70~80FPS 的帧速率水平。虽然其填充率可达单块 Voodoo2 的两倍，但这种基于 PCI 总线的模拟信号处理和输出，使用一根数据线连接两块 Voodoo2，通过 VGA 线在内部分配模拟信号，由于数字 / 模拟转换器很难确保模拟信号处理前后的完全一致性，因此在图像品质上会存在缺陷。

而 Nvidia 基于 PCI-E 总线的可扩展链接接口（Scalable Link Interface）采用了革新的 GPU 间的通讯协议，以一个小小的 U 型 MIO 高速数字连接器，通过一条非总线类信息传输通道（有助于降低 PCI-E 总线的数据传输，避免影响系统性能）来连接两块 PCI-E 显卡，而纯数字信号处理可获得更准确、更清晰的图像。Nvidia 强调了其正在申请专利的动态负载平衡算法可提供大于 1.87 倍的性能提升。由于一个渲染场景各部分的复杂度不同，比如画面上部的天空会比较简单，而地面的部分则更复杂，SLI 体系中两块显卡的 GPU，则会动态分配上下屏幕部分的渲染比例，充分发挥每个 GPU 的能力。

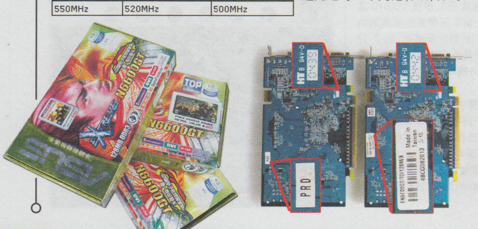
在产品支持上，包括 6800Ultra、6800GT 这些高端显卡，以及最受消费市场关注的中端 6600GT，均支持 SLI 的系统架构。在 SLI 技术讲稿的最后，“立刻工作”被作为 Nvidia SLI 的压轴特性宣布。现场并以开启 SLI 负载指示计的方式，演示了 6600GT SLI 系统在 3DMark03 / GAME TEST 4 中的表现。虽然没有最终得分显示，但每一位业界的 3D 发烧友，都被一种狂热的情绪燃烧起来——通过支持 SLI 双 PCI-E 显卡插槽的主板，以一步简单的产品堆叠，仅凭 Nvidia Forceware 整合驱动而无需 3D 游戏的特别支持，就能为中档 3D 系统立即带来显著的性能提升，甚至获得突破所处 3D 技术时代图形卡性能极限的可能!

配对·差异的危机

PLAY!LAB 早在三月份就迫不及待的从华硕获得了 SLI 套装，其中包括全球最早推出的 SLI 主板之一 ASUS A8N-SLI Deluxe，以及两套 PCI-E 接口的 ASUS Extreme N6600GT 显卡。但在最初的测试中，我们发现两片 EN6600GT 只能以随卡附带的 Forceware 66.72 版本的驱动来识别并开启 SLI，当时已经推出的 66.93 及 7 系列的驱动均无法开启 SLI。经多方查证，发现有报道此款主板早期有部分产品因为赶着上市而采用了同样支持 SLI 的工作站级别 nForce Pro 2200 芯片组，检查后的确如此。与 ASUS 协商调换了另外一套 A8N-SLI（v1.02）测试品，这已经是一个月后的事情了。此时 Nvidia 已正式发布经过 WHQL 认证的 nForce 6.53 芯片组驱动及 Forceware 71.89 显卡驱动。我们磨拳擦掌准备好好过把 SLI 的瘾，谁知——一切照旧!!!

EN6600GT DOOM3 LIMITED EDITION	EN6600GT TOP LIMITED EDITION (Top Overclock Performance)	EN6600GT/TD/128M
550MHz	520MHz	500MHz

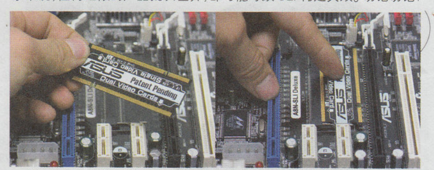
我们几乎要崩溃了。问遍所有尝试过 SLI 的同好，查遍网络每一个角落，大部分的描述都是归咎于早期驱动的不完善或主板 / 显卡的 BIOS 问题，然而我们已经更新了最新版本的官方 BIOS 1006，各种驱动也无一例外的使用官方认证版本。就在我们逡巡于各个网页寻找问题的蛛丝马迹时，偶然发现 ASUS 官方网站所述 EN6600GT 系列显卡有三个核心频率略有差异的版本……我们立即找出显卡包装，其外观果然不同，虽然显卡基板和元件外观几乎完全一致，但卡上的纸标签及批号还是有所差异。



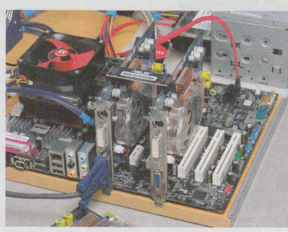
华硕公司的评测工程师几乎与我们同样迫不及待的想要解开谜底。在数小时内，一块 EN6600GT/TD128M 的显卡递到了 PLAY!LAB 评测室，这样，两块在规格上完全一样的显卡被重新连接到 SLI 系统中，安装好最新的主板及显卡驱动后重新启动——OK!

我们使用软件重新检查了两种 EN6600GT 显卡，发现其 BIOS 版本在 Nvidia 驱动控制面板中都显示为 5.43.02.16，但使用 SiSoftware Sandra Professional 测试软件检查 Video System 时，可以在详细的 BIOS 版本区域发现低速版为 5.43.02.16.AS25，而高速版则为 5.43.02.16.AS27，两者的核心 / 显存频率分别为 500MHz/1000MHz 及 550MHz/1100MHz。

在这个故事中，我们终于深刻的理解了 Nvidia SLI Multi-GPU 技术中所要求的两块“完全相同”的显卡的真正含义。对于那些希望先买一块显卡，待日后市场价格走低之后再购入另外一块显卡进行 SLI 升级的玩家来说，任何细微的产品批次差异，都可能导致 SLI 构建失败。切记切记!



ASUS A8N-SLI 使用这种 EASY SELECTOR 卡来切换单卡或 SLI 双卡模式，正面朝上将标有相应字样的一端插入两根 PCI-E 显卡插槽间的插座中即可。



SLI 的物理连接其实就这么简单，此后可以开机安装新的操作系统了。注意：为确保 PIC-E 双显卡的供电，A8N-SLI 主板上还有一个额外的 4 针 EZ Plug 电源插座，需将其连接电源，否则会有个红色 LED 闪亮提示你注意显卡供电。

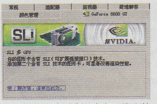


ASUS 的 SLI 桥接卡，没有方向性，只要将其插入 NE6600GT 之类支持 SLI 的显卡背上相应的接头中即可。

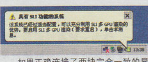
60 个·71.89 驱动支持

解决了 SLI 系统中的显卡匹配问题，我们终于可以坐下来好好考虑如何“折磨”这套 SLI 系统了。

在 Nvidia 驱动程序的控制面板中，可以找到一个配置文件列表，其中给出了至目前的最新驱动发布为止，Nvidia 官方提供 SLI 配置支持的游戏及 3D 测试软件列表，共计 60 个 3D 游戏及 9 个 3D 测试软件。虽然这其中包括了《魔兽世界》等最新最热门的游戏，但与最初 SLI 发布时所宣称的“立即工作”还有相当大的差距。



在 SLI 主板上插入任何一张支持 SLI 的显卡，即会在驱动控制面板中有相应提示。



如果正确连接了两块完全一致的显卡，启动后会有这样的 SLI 可开启提示。

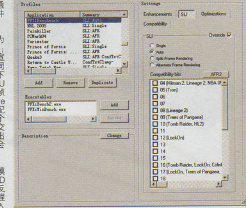


能看到这个驱动控制面板，说明 SLI 的软硬件配置基本上就没问题了，赶快勾选将其开启吧。

首先来看看存在于列表中的游戏及测试软件与 SLI 系统的工作模式。令人欣慰的是，我们并不需要在执行其中的游戏和软件之前，到控制面板中手动选择相关的 SLI 配置文件，只要使用系统默认的“驱动程序全局设置”，Forceware 驱动就会侦测你所启动的游戏或软件执行文件，载入相应的 SLI 配置文件进行工作。

对于不在列表中的游戏呢？我们在控制面板中开启了 SLI 负载平衡指示，希望能看看“驱动程序全局设置”是否会为不在列表中的游戏自动选择 SLI 模式——很遗憾，不会。在你通过官方 www.slizone.com 网站向 Nvidia 提交你希望获得支持的游戏名称，并等待下一版驱动能提供相应的 SLI 配置文件之前，我们也可以尝试自己来为新游戏创建 SLI 配置文件。

我们使用 nHancer 1.1 这个 SLI 配置文件编辑软件（www.nhancer.com）来尝试为 FF11 Benchmark 测试软件编写 SLI 配置文件，整个过程比我们想像的要简单：



①点选 Add 添加一个新配置文件。

②选择相关的自动触发的主执行文件，通常我们会把这个测试软件中的两个 EXE 文件选入。

③在 SLI 设置页中有 4 个选项：Single 为单卡模式；Auto 为驱动自动选择 SLI 模式；“分屏帧渲染”（SFR）模式为 Nvidia 最早宣布的 SLI 模式，即以动态负载平衡算法来协同两个 GPU 分别渲染同一幅画面，这种模式下 SLI 负载平衡指示的绿色横线代表两个 GPU 渲染区域的分界，会上下动态移动；“交错帧渲染”（AFR）模式是新近出现在 Forceware 驱动中的模式，也是 Nvidia 官方给出的 SLI 配置文件中采用最多的模式，这种模式下两个 GPU 分别渲染第一帧画面和下一帧画面，交错进行，想来是不是与 3dfx 的 SLI 理念如出一辙？无论如何，此种模式对游戏的兼容性会较 SFR 模式更好，推荐优先选用。

其他两个设置页主要是关于 3D 渲染模式设置方面的内容，以往在非 SLI 系统的 3D 设置页面中都有，诸如各项异性过滤、全屏反锯齿等，通常可保留系统默认设置（由应用程序设置）。设置后可在 File 主选单中选择导入注册表，当然这并非必要，因为编程程序会在你退出程序的同时执行相关的动作来保存你的设置。而此后你就在 Nvidia 的 SLI 配置文件设置页面中可以发现你新创建的 SLI 配置文件了。

性能·是低端升级还是高端更高？

在测试系统配置方面，我们使用速龙 64 3500+ 的 CPU，由于担心 CPU 处理能力会成为 SLI 系统性能表现的瓶颈，因此所有测试都在 220MHz×11 的超频基准上进行，此时 CPU 能力比 4000+(2.4GHz)更高，内存为 256MB×4 DDR500 的配置，内存时序为系统自动设置（3-3-3-8 2T）。软件方面采用 WinXP SP2 中文版，安装 WHQL 认证的 nForce 6.53 芯片组驱动(不安装网络管理组件)及 Forceware 71.89 显卡驱动。帧速率监测软件采用 FRAPS 2.5.5 版。

我们分别对单卡（单卡物理模式）、SLI 单卡（SLI 物理模式）及 SLI 双卡（SLI 物理模式）进行了测试，检查在 SLI 主板上可能的三种显卡设置在性能表现上的差异。最后，我们还对此三种模式进行系统自动侦测的超频设置，再次完成了上述所有测试。

马上开始我们的性能测试吧！为了检测 SLI 系统的稳定性和适用性，我们安排了五个典型测试样本，具体的代表性请看各部分结果分析。

①3DMark05 v1.2.0 是 DX9 时代标准的性能指标软件，通过这个测试结果可以对 SLI 系统的整体性能与其他系统进行对比，为此我们首先执行系统默认的配置测试（1024×768 NoFSAA NoAF），SLI 双卡比 SLI 单卡提升了 78.9%（默认频率）/77.7%（超频）；在大负载的高端测试（1280×1024 4×FSAA 8×AF）中，SLI 双卡比 SLI 单卡提升了 70%（默认频率）/65.4%（超频）；测试中自动调用了驱动提供的 SLI 配置文件，采用 AFR 模式，但 GPU 负载冗余（绿条）一直保持较大比例，显示出未能充分发挥系统效能的样子，不过整体效能的提升亦非常明显，SLI 双卡在 1024 下的得分已经远远超过 PLAY!LAB 基准的得分，显示出 SLI 系统极高的性价比。

②《毁灭战士 Ⅲ》（Doom3）是 N 系显卡的嫡系游戏，也是一个最具代表性的游戏引擎，测试模式为最高的 Ultra 画质（1024×768 4×FSAA 8×AF），SLI 双卡与 SLI 单卡比较，最低帧率提升了 89.5%（默认频率）/62.5%（超频），且一举从低于 30FPS 跃升至 35FPS 以上，这对游戏流畅度的改善将是决定性的，此外平均帧率也提升了 73%（默认频率）/43%（超频），这一结果使 6600GT 这种中端显卡，也可以凭借 SLI 而顺畅运行 DOOM3 的 1024 分辨率的终极画质模式，实在是相当诱人；在大负载 Ultra 画质（1280×1024 4×FSAA 8×AF）下，SLI 双卡与 SLI 单卡比较，最低帧率提升了 110%（默认频率）/90.9%（超频），平均帧率提升了 82.4%（默认频率）/80%（超频）。在测试中会发现系统提供的配置文件采用 AFR 模式，且 GPU 几乎一直满负载工作，显示出 DOOM3 引擎对 N 卡的充分支持，因此性能提升比例也非常大。

③《半条命 Ⅱ》（Half-Life 2）是 A 系显卡的嫡系游戏，也是一个最具代表性的游戏引擎，测试模式为所有画质最高（1024×768 4×FSAA 8×AF），SLI 双卡与 SLI 单卡比较，最低帧率提升了 12.2%（默认频率）/4.5%（超频），平均帧率提升了 26.3%（默认频率）/19%（超频）；在大负载所有画质最高（1280×1024 4×FSAA 8×AF）下，SLI 双卡与 SLI 单卡比较，最低帧率提升了 6.9%（默认频率）/6.5%（超频），平均帧率提升了 52.9%（默认频率）/42.2%（超频）。在两组测试中，系统自动载入的 SLI 配置文件采用 AFR 模式，GPU 在大动态画面中仍有 10~20 的能力冗余，显示出 CPU 的性能瓶颈，但其 1024 下的性能表现，也超过了 PLAY!LAB 的基准性能，同样证明了 Nvidia SLI 在 A 系游戏中的价值。

④《最终幻想 XI 官方测试第二版》（FFXI Official Benchmark 2 v1.01）是典型的 MMORPG 的 3D 测试软件，我们使用其内置的 1024×768 高分辨率模式，由于它不在 Nvidia 驱动支持列表中，因此只能使用系统默认的通用配置，而 SLI 负载指示并未出现，显示为 SLI 双卡 Single 模式运行的情形，通过我们的测试，会发现 SLI 双卡模式下的软件单卡运行，比通过驱动程序设置窗口关闭 SLI 而使用 SLI 单卡还是要略微有一些性能损失，下降比例为 -3.5%（默认频率）/-4.5%（超频），这应该是 SLI 驱动程序的额外处理流程带来的影响。

同时我们也为其手动创建了 AUTO/SFR 模式及 AFR 模式的 SLI 配置文件，用于测试非官方支持游戏在 SLI 系统中的表现。这两种模式的配置文件都成功在游戏中出现了 SLI 负载指示，不过在性能和表现上就不那么令人满意了。我们设定的 AUTO 模式下，驱动程序自动选择了最兼容的 SFR 模式，画面显示正常，但性能较 Single 模式下降了 1.4%；我们手动指定了官方配置中较多用的 AFR 模式，结果不仅性能下降了 11.1%，而且在画面显示中由于两个 GPU 分别渲染前后帧，造成画面中 3D 单位的显示延迟，表现为角色骑着“空的”陆行鸟等状况。看来一般玩家想为一款未被官方 SLI 支持的游戏手动设置配置文件还没那么简单。

⑤《超级科曼奇 Ⅳ》（Comanche 4 Benchmark）是对 CPU 有较大依赖性的经典游戏，有趣的是它出现在了 Nvidia 的实际驱动配置文件列表中，当然它被指定为 Single 模式。它在我们的测试中用于考察 SLI 的额外处理对 CPU 处理能力的影响，测试模式为（1024×768 4×FSAA）。通过我们的测试，会发现 SLI 双卡 Single 模式下运行，比通过驱动程序设置窗口关闭 SLI 而使用 SLI 单卡还是要略微有一些性能损失，下降比例为 -1.2%（默认频率）/-2.8%（超频），这应该是 SLI 驱动程序的额外处理流程带来的影响。

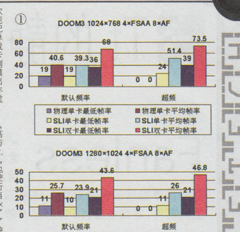
⑥在超频测试中，Forceware 驱动自动侦测的核心/显存安全超频推荐值为 SLI 模式 553MHz/1110MHz，单卡 554MHz/1108MHz，两者基本相同，且都安全完成了所有测试，除了偶尔会有一点画面瑕疵，并没有出现死机等状况，可以认为 SLI 体系对显示系统的超频和稳定性没有任何负面影响。

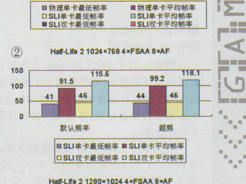
⑦在测试最后，我们特别关注了 SLI 主板上两个 PCI-E 显示接口的设置。物理单卡模式下，插在 1 号 PCI-E 插槽上的显卡为×16 模式；SLI 物理连接模式下的单卡或双卡都为×8 模式。在性能表现上，我们也为各项设置提供了未超频时物理单卡的性能，可以看到，SLI 物理连接后关闭 SLI 的单卡模式，比物理单卡模式性能还是有微小的性能下降，在 1024 分辨率下，Doom3 下降了 0%（默认频率）/3.3%（超频），3DMark05 下降了 2%，Comanche4 下降了 1.7%，FF11 下降了 1%；不过在 1280 分辨率下，Doom3 下降了 10%（默认频率）/7.5%（超频），3DMark05 下降了 15.9%，显示出 SLI 物理连接在单卡模式的大数据量处理状况下会体现较明显的影响。最后，对于那些希望使用第二根 PCI-E 显示插槽的玩家就要注意了，在单卡模式时这个插槽只是 PCI-E×1 模式，会显著的降低显示性能。

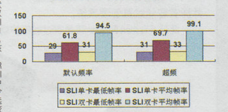
结论

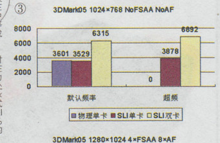
在 Nvidia 官方提供支持的游戏中，我们感受到 SLI 稳定且迅猛的性能提升，令人为之一振。然而，在非 SLI 支持的应用中，性能表现均有所下降，虽然幅度不大，但也相当令人气馁。不过，看来这些问题是有可能通过 Forceware 驱动程序不断提供新的 SLI 应用程序配置文件支持而得到解决，前提是 Nvidia 努力的速度能够跟上玩家们保持耐心的程度。当然，如果你想获得超越时代的 3D 图像性能，SLI 是你惟一的利器。■

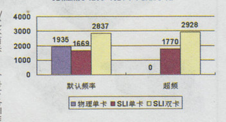
（文/PLAY!LAB·游骑）

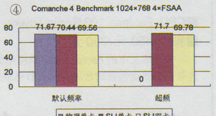


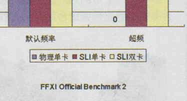


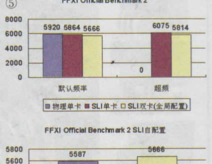


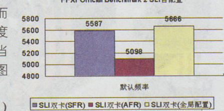












Tt的静音世界

Fanless 系列

随着夏天的到来，让PC玩家头疼的散热问题再一次肆虐。虽然使用"暴力"风扇能够解决散热问题，然而在本就让人因燥热而不爽的夏天，还要忍受机箱内数个风扇发出的噪音，实在是一件痛苦的事情。作为全球知名的PC整体散热解决方案提供厂商，Thermaltake（文中简称Tt）为所有玩家提供了丰富的静音散热方案，本次PLAY!LAB就要向大家介绍其中的Fanless系列产品。

Fanless，可解释为无风扇的意思，Tt开拓的一个全新的散热设备系列品牌，目的在于为用户带来良好的散热性能的同时，为用户提供零噪音的舒适环境。该系列产品涉及PC中对散热有较大需求的主要部件，譬如电源、CPU和显卡等。

■电源：Fanless Power
■售价：1380元

同时适用于AMD和Intel平台的Fanless Power电源借鉴了Tt一贯的散热器设计风格和技术，不仅采用了了热管设计，同时搭配了巨大的纯铜散热片，延伸到机箱外的散热片迅速的将电源内部的热量分散到空气中。同时，巨大的铝制外壳也能迅速的散发出热量，多方向的散热孔设计能让热量很快的流失，最大限度的提高了散热效率。

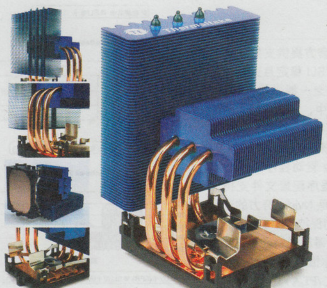
Fanless Power具备350瓦的功率，这保证了整个系统的稳定的电力供应。同时Fanless Power电源采用了1个主板主电源接头、两个Serie ATA硬盘供电接头、4个软驱接头、4个PATA硬盘/显卡电源接头和1个12伏4针外接电源接头，并拥有智能线览管理系统。

此外，Fanless Power还具有过载保护功能，为用户提供了可靠的安全性。



■CPU：Fanless 103/Sonic Tower
■售价：450元/390元

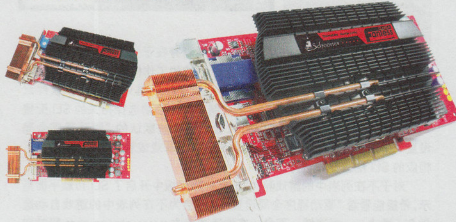
今年初上市的Fanless 103采用热管散热方式，其附带的鳍片能提供极大的散热面积，而铝制鳍片与铜制底座精密结合足以保证散热效果。Fanless 103的底座采用了纯铜材质制造，通过使用包装中附带的不同的支架可全面兼容Intel和AMD的Pentium 4和Athlon 64处理器。



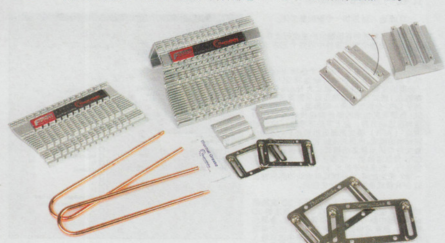
成功推出Fanless 103后，Tt又马不停蹄的推出了其无风扇系列CPU散热器的第二代产品——Sonic Tower。Sonic Tower适用于Intel LGA775/Socket 478 CPU，以及AMD K8/K7 CPU，可以说是目前市面上适用性最为广泛的无风扇CPU散热器。由于采用精良的热导管散热技术，Sonic Tower散热效率极高，能够快速的将热能传导至密集的铝鳍片上，散热的铝鳍片以锡焊制程与全铜底座紧密结合，热传导效能出色。除了无风扇的散热方式外，Sonic Tower还提供了一组特殊的风扇支架，可以安装12cm风扇以增强散热效果。

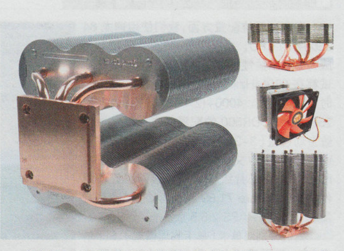
■显卡：Schooner/Fanless VGA
■售价：390元/350元

Schooner是Tt的Fanless显卡散热器主打产品之一。作为一款高性能显卡散热器，Schooner由纯铜散热片和热管组成，通过内外部热管模块结合使得散热性能得到了有效的保证。Schooner完全适用于Nvidia和ATI的所有主流显卡，通过通用扣具可以方便的自由安置于不同显卡之上。



Fanless VGA是Tt的Fanless显卡散热器的另一款产品，同样采用了无风扇设计。事实上，Fanless VGA可以说是去掉了风扇的Giant Ⅲ显卡散热器（本刊去年10月号曾介绍）。Tt在Fanless VGA的前面板和后面板处安置了巨型的散热鳍片，保证了由热管导出的热量迅速消散。Fanless VGA的表面采用了镀镍处理，用户不必担心散热器遭到空气的侵蚀而发生氧化。和Schooner一样，TT为Fanless VGA配备了两个热管，能更好的进行热量传导，并兼容Nvidia和ATI所有主流产品。





这就是目前Tt提供给PC玩家的所有Fanless系列散热产品，您是否有了一定的了解呢？能够在一个安静舒适的环境中专心的体验PC游戏带来的乐趣，是所有玩家所追求的，Tt让我们看到了这种可能。在后续的文章中，我们还将继续介绍Tt的其他系列静音散热设备，敬请大家关注。■

（文/PLAY!LAB）

科技快报

Tech Express 2005.06

六月的数码市场也随着天气般逐渐升温，虽然更多的重量级产品会在暑期这个经典旺季发布，但本月我们依旧可以寻觅到众多新品的踪影。正所谓要闻风而动嘛，就让我们一起先来看看本期的科技快报吧。

诺基亚全新 N 系列手机出炉

横空出世指数：★★★★★

诺基亚最近发布了其全新的 N 系列 3 款产品。这次诺基亚一改往日用 4 个数字的传统命名方式，而仅采用两个数字的新机型为 N70、N90 和 N91，似乎预示着全新系列脱胎换骨的变化：N70 是目前最小巧的 Symbian 系统 S60 界面，并集成 200 万象素摄像头的 3G 手机，并支持蓝牙连接和 FM 收音，同时可以作为一款数码播放器来使用；N90 是世界上首款采用卡尔·蔡司认证镜头的可拍照手机，也是诺基亚首个具备可旋转摄像头的产品；N91 的卖点则在于其高达 4GB 的存储容量，同时支持 WCDMA 网络，支持 WLAN、蓝牙和 USB 2.0 数据传输方式。

点评：如果把 3 台的功能综合就完美了……



三星首创动作识别手机

慢工出细活指数：★★★★☆

在推迟了两个月之后，三星终于推出了全球首部支持动作识别的手机 SCH-S310，该技术由三星和三星先进技术研究院(Samsung Advanced Institute of Technology) 共同开发，它能精确的计算出操作者动作的变化和速度，能精确的识别各种细微的动作。得益于这个强大的功能，三星在 S310 还加入了“动感节拍盒”（Motion Beat Box）功能，当用户选择特定的声音后摇晃手机，手机就会自动记录节奏并重组成旋律，很有意思。此外，S310 还内置磁感应器，可提供指南针功能。S310 配备了分辨率为 320×240 的 26 万色 QVGA 显示屏，体积为 99.9mm×48.9mm×24.9mm，重 112g，内置 130 万像素 CMOS 摄像头。

点评：打电话前摇一下！

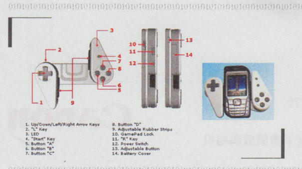
iPod 变身间谍装备

奇思妙想指数：★★★★☆

似乎现在所有的 iPod 粉丝都非常钟情于 iPod 的各种扩展配件，这也激发了厂商们的开发热情，层出不穷的各色小扩展件让 iPod 的功能越来越齐全，也越来越另类。近日，又有 1 款个性十足的 iPod 小配件公布上市了，这就是由 Griffin 公司开发的 iPod 外接强光 / 红光灯 Griffin's iBeam，采用 iPod 耳机接口连接。当使用者拔出 iPod 耳机并插上它时，就可以发出照明光或红光束，方便夜间照明或替代讲课教鞭。不过，当连接 Griffin's iBeam 时就不能用耳机欣赏音乐了。

点评：iPod 已经成为一种时尚精神了。





蓝牙手机无线游戏手柄

剩余价值指数：★★★★☆

为了跟上手机游戏越来越复杂的操作，台湾一家名为 Chinpus 的公司近日公布了一款专为智能手机设计的蓝牙无线折叠游戏手柄 BGP-100。BGP-100 内含 1 个四维方向键、1 个开始按键以及 6 个可自定义功能的按键，可用于 Symbian 操作系统的 Series60、UIQ 界面手机及 Windows Mobile 操作系统的 SmartPhone 和 PPC 之上，采用一节 AAA 规格电池供电。BGP-100 完全打开后体积仅为 145mm×44mm×30.5mm，重 130g，目前发售日期和售价均未确定。

点评：手机模拟器爱好者们的曙光啊。

超酷的“汉堡”笔记本

金玉其外指数：★★★★★

荷兰一家名为郁金香的电脑公司（Tulip Coputers）将于今年 10 月在欧洲推出其最新研发的以皮革和纺织品为表面装饰材料的 E-Go 系列时尚笔记本电脑。这种由 Inclosia Solutions 公司精心设计的名为 Exo 的技术，一反传统笔记本中规中矩的外观，给用户以强烈的视觉冲击力，且凭着良好的制造工艺让用户完全无需担心笔记本会留下任何褶皱。

除了外表，公司并未公布 E-Go 系列笔记本的任何硬件参数，对此 Inclosia 的全球商务主管 Tony Frencham 表示，E-Go 将打破笔记本以性能为卖点的传统，而将时尚放在首位。目前 E-Go 系列公布了 6 款机型，欧洲上市后不久的一月将扩大到全球范围内进行销售。

点评：时尚？烧钱才是王道啊。





附带 GPS，惠普 iPAQ hw6500 发布

革新换代指数：★★★☆☆

惠普的新款 PPC iPAQ hw6500 还未公布，外观便早早的遭到泄露，可见用户对它的期待程度。现在，官方终于公布了它的详细规格：hw6500 采用了 Intel PXA272 312MHz 处理器，拥有 64MB RAM 和 64MB ROM，操作系统为 Windows Mobile 2003 Phone Edition 版本（应该与前代产品 6300 一样具有手机功能），采用 1 个 2.2 英寸分辨率为 240×320@64k 的 QVGA 级 TFT 触摸屏幕。存储扩展方面，hw6500 支持 Mini SD 和 SD I/O 接口卡，同时支持蓝牙连接和 GPS 全球卫星定位系统。此外，hw6500 内置的 130 万象素摄像头，可拍摄最大分辨率为 1280×1024 的照片。

点评：HP 出品，必属精品。

本月刚好是笔者接手“科技快报”栏目一周年之际，除了要感谢读者们一年来的支持，也更多的希望大家多提意见和建议，笔者非常愿意和大家一同感受不断发展的电子消费品带来的新的生活体验，谢谢！■（文/仙水。力）

PLAY!LAB 数码精品馆

PLAY!LAB Gallery05.06

进入暑假，你是否有添置数码装备的计划？本次我们同样为大家准备了许多酷炫产品，赶紧来挑一件适合自己的吧！

多媒体播放器

■苹果 iPod Photo
■售价：3400 元 /30GB 4400 元 /60GB
■看点：iPod 将移动音乐带入“有色”时代





最初的 iPod 让用户可以随身携带上千首歌曲，从而改变了移动音乐的享受方式；现在，iPod Photo 高达 220×176 分辨率的 64k 色彩屏则改变了查看音乐的方式。你可以通过生动的菜单浏览播放列表，或者用拇指触摸转盘查看专辑以及音频书籍的封面，甚至可以玩游戏和查看日程表，而它们都呈现出逼真的色彩。用户可以选择 30GB 或 60GB 机型，将最心爱的音乐收藏——多达 15,000 首歌曲和彩色专辑封面随身携带！

■创新 NOMAD Jukebox Zen Xtra
■售价：2380 元 /30GB 3980 元 /60GB
■看点：创新在容量 / 音质上追赶 iPod 的尖兵

CREATIVE



30GB 或 60GB 的超大容量加上 USB2.0 高速传输，创新 NOMAD Jukebox Zen Xtra 无论作为 MP3 随身听还是移动硬盘在容量上都足以胜任。更重要的是，它高达 98dB 的信噪比为创新 FANS 带来可媲美 Hi-Fi 音质的 MP3/WMA 数字音乐享受。此外，它还配备了可拆卸式锂离子电池，使电力不再是随身听用户的噩梦。而创新精湛的铝合金外壳制造工艺和时尚的产品造型设计，更让 NOMAD Jukebox Zen Xtra 成为年轻人的时尚标志。

■纽曼之音 A80
■售价：299 元
■看点：超高的性价比



作为国产知名品牌，近日纽曼公司一款 256MB MP3 播放器纽曼之音 A80 以 299 元低价介入市，再续 MP3 市场的低价神话。纽曼之音 A80 支持 MP3/WMA/WAV 多种格式的文件播放，支持数码录音功能。它还具有普通、流行、爵士、摇滚、古典等 EQ 均衡音效和中文段码显示。此外，纽曼 A80 提供 USB 2.0 高速传输，作为普通移动数据存储器使用也十分方便快捷。



■微星 MV-5566 多媒体录放器
■售价：2990 元
■看点：丰富的功能和完整的文件格式支持



微星 MS-5566 多媒体录放器配备有 3.5 英寸 64k 色 LCD 屏幕，支持包括 WMV、MPEG4、DivX 等常用多媒体视频格式，音频方面则支持 MP3 与 WMA。此外，它配备了 AV 输入 / 输出端子，无论电视或录像机等传统播放器，都可通过 AV 端子直接在 MV-5566 上录制与播放，而其高达 20GB 的微硬盘容量和 USB2.0 高速传输接口，则保证了文件存储的丰富程度和方便易用，并且能通过内置的 SD 卡接口扩展存储。此外，MV-5566 还支持 FM 收音机。



数码相机

■佳能 PowerShot S70
■售价：4250 元
■看点：时尚的高性能消费级数码相机

Canon

作为佳能最新款消费级数码相机的高端产品，PowerShot S70 具备 1/1.8 英寸 710 万有效像素 CCD 感光元件，支持最大 3072×2304 像素分辨率照片拍摄，具备 3.6/4 倍的光学 / 数码变焦功能。PowerShot S70 配备有一块 11 万像素 1.8 英寸 LCD 取景器，支持多种感光度模式（ISO50/100/200/400），采用锂离子充电电池供电，重 230 克。PowerShot S70 不同于佳能其他消费级数码相机的黑色纤细外形，也是其最吸引时尚用户眼球的主要特点之一。



■索尼 CyberShot DSC-M1
■售价:4000 元
■看点:动静结合,另类时尚

SONY



索尼 Cyber-Shot DSC-M1 于 2005 年初正式在国内上市,"M"即是 "Movie"一词的缩写,而 DSC-M1 本身也正是在数码相机这个本体上大幅度加强了动态视频的拍摄性能。DSC-M1 具备 1/2.4 英寸 500 万有效像素 CCD 感光元件,采用卡尔·蔡司 3 倍光学变焦镜头,配备有 2.5 英寸 LCD 取景器。DSC-M1 最大的特点就在于其类似于索尼爱立信 S700 手机的外形,整个取景器可以进行 360 度旋转。此外,如同其命名中的"M",DSC-M1 拥有傲视于数码相机的动态视频拍摄能力,且镜头能够在视频拍摄时实现光学变焦!

■松下 Lumix DMC-FX8
■售价:-
■看点:身材纤细,性能不俗

Panasonic

松下 Lumix DMC-FX8 配备 540 万有效像素的 1/2.5 英寸 CCD 感光元件,最大支持 2560×1920 像素分辨率的照片拍摄。它采用了莱卡的 3 倍光学变焦镜头,并配备了一个 2.5 英寸 11 万像素 LCD 取景器。存储卡方面,DMC-FX8 自然采用松下大力推广的 SD 卡,而供电则采用了专用锂离子充电电池。值得一提的是,体积纤细的 DMC-FX8 (94mm×51mm×24mm)即使在安装电池后重量也仅有 155 克,堪称女孩的数码宝贝。





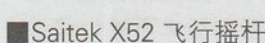
Game PC 及外设

■TCL 海盗 6681
■售价:11998 元
■看点:配置价格均合理

TCL电脑



采用 P4 3.2GHz 处理器,1GB 双通道 DDR400 内存,Nvidia GeForce FX 5900 XT 显卡,19 英寸纯平 CRT 显示器,160GB SATA 硬盘,加上微软人体工学多媒体防水键盘和微软 IE4 光学鼠标,TCL 海盗 6681 堪称为游戏发烧玩家准备的品牌电脑。



■Saitek X52 飞行摇杆
■售价:1180
■看点:多项创新技术和出色的制造工艺



Saitek X52 采用革命性的磁感应非接触式 X/Y 轴向测定和精确回中结构,加上恒定弹力设定,使其具有空前的操控顺滑感。它还具备以往任何 PC 游戏控制器所不具备的多功能显示器(MFD),可谓集众多创新技术于一身。此外,X52 近 40 个可自定义的功能按键、模拟杆,加上可分阶调色的 LED 灯、可调阻尼的油门等等多项先进设计,堪称目前技术含量最多的 PC 游戏控制器。



■罗技精英键盘
■售价:299 元
■看点:人性化的快捷键设计





罗技精英键盘有着酷酷的黑色外观,采用了超平设计,其适中的按键行程以及弧形键帽带给使用者舒适的手指触感。同时,精英键盘出色的防卡键设计非常适合各种游戏玩家。精英键盘最值得一提的就是那些功能繁多的快捷键,配合罗技 iTouch 软件,用户可以定义 20 个以上的快捷键,特别是极其实用的多媒体快捷键,让用户无需在键盘和鼠标间来回移动手臂,给用户带来更高的操作效率。■(文/PLAY!LAB·狗子)

模拟天下

PS2 模拟器 PCSX2 完全体验

在早前的模拟器新闻中，笔者曾不止一次的提到 PCSX2 这个 PS2 模拟器。虽然 PCSX2 至今都无法解决模拟器的运行速度问题，但大家仍不能否认它是目前为止最好的 PS2 模拟器。本次，笔者就为大家奉上 PCSX2 的体验报告，让大家对它有一个更清楚的认识。

首先到官方主页（www.pcsx2.net）上下载模拟器，下载的压缩包里基本包含了模拟器所必须的插件。由于本次笔者使用的模拟器为最新的 0.8 版本，有必要先为大家说明一下新版本的主要变化：

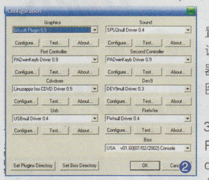
1.改进了记忆卡和手柄的兼容性，也就是说这两个功能可以正常使用了；
2.加入了火线（IEEE 1394）播放协议；
3.修正了声音插件同步固定周期；
4.改进了光驱插件的操作方式。



接下来我们进入模拟器的详细设置。第一次进入模拟器让笔者感觉变化最大的是，作者终于更换了已经使用了很久的模拟器背景（图 1），整个模拟器变得清爽简洁了很多。

我们首先从 File 菜单说起，在 File 菜单下有运行游戏（Run CD）、运行 ELF 演示文件（Open ELF File，也就是一些供测试的 Demo 程序）、即时存档/读档（States）和退出（EXIT）等常规选项，相信玩过 PS 模拟器 EPSXE 的玩家对这个菜单应该不陌生了。

Run 菜单下则包含运行 ISO 文件（Execute）、重启模拟器（Reset）、参数设置（Arguments，用以调试模拟器，但目前版本不建议修改）和程序优先权（Process Priority）等设定选项。



接着进入模拟器的重点部分，设置菜单（Config），大家在这里可通过设置（Configure）选项进入插件管理器界面（图 2）：

图像插件 Graphics

按 Configure 进入设置选单（图 3），这里有全屏模式分辨率（Fullscreen Resolution）、窗口模式分辨率（Windowed Resolution）、显示游戏帧数（Display Fps Count）、使用隔帧显示（Use Frameskip，可以提高运行帧率）和激活材质缓冲（Enable Texture Caching，可选范围从 64~256）等选项。因为目前模拟器还尚未达到完美，所以，这些选项意义并不大。

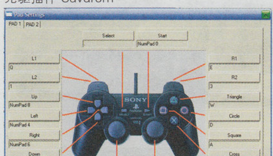
声音插件 Sound

此选项在目前版本中不可调整。

控制器设置插件 First Controller & Second Controller

设置模拟器的手柄/键盘控制方式，在这两个主、副端口中都各支持两个手柄，可以支持四人同时游戏。（图 4）

光驱插件 Cdvdrom



这里可选择 ISO 镜像位置或使用光驱读盘，笔者建议大家尽量选择 ISO 文件，这样可大大加快游戏的读取速度（图 5）。

记忆卡设置 Memcards

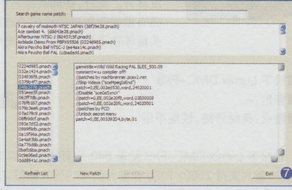
这里的记忆卡跟记录（States）功能的不同在于如果采用多张光盘容量的游戏，就必须使用这个记忆卡辅助换盘才能继续游戏（图 6）。

补丁设置 Patches

这里是针对某个游戏的特殊功能，包括金手指和作弊码输入等等（图 7）。

语言设置 Language

该模拟器支持简体中文（S-Chinese），但不知为什么目前无法正常显示，让笔者很是郁闷了一阵，希望模拟器的作者能尽快除掉这个 Bug。



剩下的两个选项 Debug 和 Misc，是给模拟器开发人员或测试人员使用的，在此略过。

好了，在进行相应的模拟器设置之后（其实目前基本都得采用默认），咱们进入令人"激动"的游戏测试。笔者选择了三款游戏进行试玩，具体情况如下：

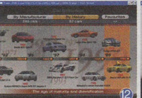


《机器人大战：阿尔法》：2D 画面完美，帧率也能忍受（15 帧/秒），不过有许多人物还是有贴图错误；（图 8，9）

《侠盗赛车手：圣安德列斯》：无法运行；

《最终幻想 X》：画面有严重贴图错误，速度相对于 0.7 版来已经有很大的改善，但仍不能称之为流畅。（图 10，11）

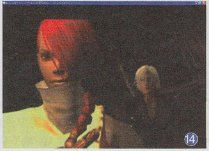
《跑车浪漫旅Ⅳ》（GT4）：CG 部分堪称完美，但无法进行游戏。（图 12，13）





《鬼泣 Ⅱ》：CG 部分也比较完美，但游戏中有明显的贴图错误，某些时候干脆不能进入游戏。（图 14，15）

从本次测试来看，该模拟器的需要改进的地方还非常多，至少目前要想顺畅的玩游戏基本是不可能的事情。也许，真的要等到 1.0 版发布的时候才能给我们带来惊喜吧。同时欢迎大家来 www.playgamer.com 论坛的模拟器版对使用本模拟器的心得进行交流讨论。■（文/Choko）



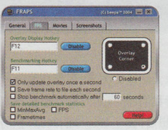


PLAY!LAB 电子娱乐基准看台

□□■ 怎样的测试才专属于玩家...

帧速率软件 FRAPS v2.5.0

用于实时测算3D图像系统的帧速率，给出测算开始和结束之间的最低、平均和最高帧数率值，也可以按1秒间隔逐一记录瞬时帧速率，用于考察图像性能测试过程中的帧速率变化情况——不仅是3D显卡，内存性能、磁盘性能及CPU处理能力也会对帧速率的变化情况产生影响。



性能指标软件 3DMark05 v1.0

GAME测试主要考察3D图像系统在三种典型游戏应用中的表现；CPU测试使用最低画质及固定帧速率设定，其中GAME3场景使用超线程技术的第二线程，通过D* Lite算法实时计算飞船运行轨迹，考察CPU/内存系统的数据处理能力——这在实际游戏中将体现人工智能部分的处理能力，如各个目标的移动、射击等反应的运算。



游戏性能 GAMES

《毁灭战士Ⅲ》（Doom3）、《半条命Ⅱ》（Half-life 2）与《太平洋飞将》（Pacific Fighters）的典型游戏过程回放，被用于考察实际游戏中的大纹理、复杂场景、光影及特效渲染的3D游戏图像性能；《最终幻想XI》官方性能指标测试第二版（FFXI Official Benchmark 2 v1.01）则作为典型MMORPG大型场景图像性能测试的样本。

我们也会通过实际游戏操控，结合FRAPS的帧速率记录，来对实际游戏中的整体系统性能进行分析。



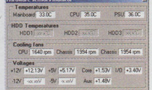
温度、供电与噪声 RivaTuner v2.0 RC 15.2

这个软件用于读取显卡的特性参数，并可设置显示核心与显存的频率，用于尝试显卡超频能力，此外它还可以连续记录显示核心的温度值，用于监测显卡的温度控制能力。



Hmonitor v4.1.4.5

这个软件用于读取并记录主板侦测芯片提供的CPU、PSU、主板及硬盘的实时温度值，以及CPU核心电压、+3.3V、+12V、+5V等关键电压值，将数据导入图表软件分析相关数据的变化情况，来评估机箱、CPU、硬盘的温度控制能力，以及系统耗电与供电的状况。



我们也会通过TWV实际功耗指示器、Hardcano12温度与转速侦测器、分贝仪来辅助进行温度、供电与噪声方面的监测。■

□□■ 怎样的PC才专属于玩家...

PLAY!LAB选择那些在性能上最具参考价值的产品，从平台结构及性能表现上为您搭建应用于各类PC娱乐软硬件产品的基准评测体系——这意味着您可以凭借一个稳定、共通的参考指标，来解读和评估家游杂志上各游戏软件及硬件产品的性能表现。



机箱系统

耀越宏展 Thermaltake
Shark VA7000SWA 鲨鱼塔式铝合金机箱
风扇配备：TT-1225 静音风扇（前）
TT-1225 静音蓝光风扇（后）
功能特性：可拆卸主板架、侧开鳍孔窗

Purepower TWV480 功率显示电源
功率指标：额定480W / 峰值550W
输出指标：+5V/40A、+3.3V/30A、+12V/18A
功能特性：功耗显示、温控 / 手动风扇调速器

BigWater 12cm 内置液冷CPU散热器
卡具规格：LGA775、Socket478、K7、K8

Hardcano12 温度 / 转速侦测器
探头规格：温度探头×4、转速探头×4

准系统

浩鑫 Shuttle XPC
功能特性：I.C.E.整体散热系统
SilentX 超静音电源

Intel 体系

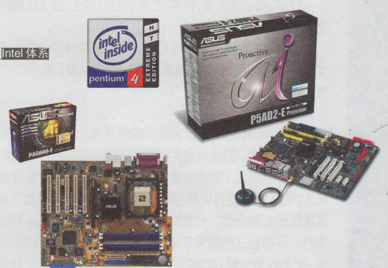
CPU：英特尔 Intel Pentium 4
Extreme Edition 3.4GHz
0.13微米制程 Gallatin 核心
512KB 二级缓存 /2MB 三级缓存

主板：华硕 ASUS P5AD2-E Premium
Intel 925XE/ICH6R
FSB1066 / FSB800
PCI-E / DDR2 / LGA775

主板：华硕 ASUS P4C800-E Deluxe
Intel 875P/ICH5R
FSB800
AGP / DDR / Socket478

内存：Micron DDR2-533×2
时序 4-4-4-10

硬盘：Maxtor MaXLine III
SATA 250GB×2 RAID0 16MB 缓存



3D 图像系统

华硕 ASUS Extreme AX800XT Platinum
产品型号：EAX800XTP/2DHTV/256M/A (EAX8D)
体系架构：ATI Radeon X800XT PE PCI-E
默认频率：核心 520MHz
显存 1.12GHz(560MHz DDR3)
显存规格：256bit/256MB/1.6ns

华硕 ASUS V9999Ultra Deluxe
体系架构：Nvidia GeForce 6800Ultra AGP8X
默认频率：核心 425MHz
显存 1.1GHz(550MHz DDR3)
显存规格：256bit/256MB/2ns

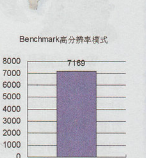
PIC-E 平台基准性能

Windows XP SP1 英文版
DirectX 9.0c
Intel INF 6.2.1.1001
Intel IAA 4.6.0.6758
催化剂 4.11 版

3DMark05默认设置

3DMark05 v1.0 1024×768	GAME	CPU
NoFSAA NoAF	5776	4665
4×FSAA 8×AF	4870	4552

Benchmark高分辨率模式

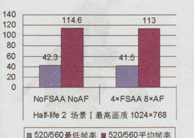


FF11官方性能测试第二版 v1.01

Doom3 Demo1 场景

Doom 3 Ultra画质 1024×768	520/560最低帧率	520/560平均帧率
NoFSAA 8×AF	44.3	83.6
4×FSAA 8×AF	32	65

HL2 hard_c17_12 场景



HL2 hard_canals_09 场景

Half-life 2 场景Ⅱ最高画质 1024×768	520/560最低帧率	520/560平均帧率
NoFSAA NoAF	63	131.2
4×FSAA 8×AF	58	123.2



新疆石河子　李昆仑

我们这个月甚至以后几个月的主题也许只有一个，那就是WoW了。自从4月26日WoW公测以来，我的无数同学和网友都沉醉于WoW里了。WoW不仅仅只是一款游戏，它已经对网游进行了新的定义，不管是任务还是组队等系统都有新花样，暴雪的实力果然非同一般。我是29号才注册的，因为不知道提前公测所以1区的号没激活，我现在怎么和"家"人们在一起啊？我建议在3区也建一个家游公会，因为像我这样的"家"人应该有很多吧。本人隆重介绍自己WoW中的人物：

姓名：阿仑法母蕾，种族：亡灵，职业：术士，在3区燃烧之刃服务器。

最近有人说WoW一年后才收费，还有传说收费后点卡100元80小时，不知是真是假？还有众编们能否出个WoW任务全攻略？

由于WoW四大分区及繁多的服务器，家游小编们实在是分身乏术，因此目前主要在2区的麦维影歌（联盟阵营）及梅尔加尼（部落阵营）修炼，不过家游读者群借助PLAY!CLUB的魔兽世界论坛专区，也已经就近组建了各区各服的家游公会。大家如果想体验不同的阵营或不同的角色，不妨在这些已有家游公会的服务器中去寻找同好。WoW的收费策略，此刻已经不是秘密了吧，无论如何最初的疯狂应该渐渐趋于理智，通宵游戏可别太多哦。

网游的全任务攻略，似乎是个不可能完成的任务啊～不过WoW线上已经推出了N个资料速查数据库，大家在游戏的同时可随时查询，这些数据库也在随着玩家们对游戏的深入而不断完善。家游杂志上会保持一个《魔兽世界99条军规》。【游骑】



WoW的确是近来少有的好游戏，不过让大家沉醉于此，且又是这么多学生朋友，总还是……正如石子最近常挂的嘴边的一句话："游戏害人呐……"，还请各位同学适度游戏，以学业为重。目前家游主力公会所在服务器和公会官员ID如下：

二区北京服务器【麦维影歌】

公会名称：PLAYGAMER 联盟（主阵营）

法师：月月〖克莉奥派特拉〗

牧师：DAN〖赫拉〗

术士：游骑〖苏菲〗

猎人：艾洋〖多拉〗

圣骑士：东东〖吉尔菲艾斯娜〗

盗贼：狗子〖雪纳瑞〗

【月月】

山西太原　史若鹏

最近小弟做了两件自以为惊天动地的大事，想与众编分享。一，小弟早就想做一些比较"另类"的事来支持我们的《家游》，所以小弟决定寄回每期的调查问卷，但这还不够。在苦思冥想后，我上《家游》的网站，把历期所有杂志的封面图片全复制下来，做成了手机图片，用数据线上传到了手机。从94年的6月号到05年的4月号，我每天都能看到《家游》了！不知小弟这样做可否让众编有些许的感动呢？有像我这样支持你们的读者，你们还有什么理由不把《家游》做得更好呢？

二，小弟近日买了个游戏手柄。小弟从前一直认为，电脑就是电脑，是高科技的东西，怎么可能与简单的游戏机一样呢？（我指的是《超级马力》、《魂斗罗》一类，喜欢游戏机的朋友不要打我:P）没想到，使用过手柄的我才发现，我们所期待的快乐竟然就是如此的简单。在电脑上，用手柄熟练地玩红白机的游戏，仿佛又回到了童年，那种极大的快乐是那些巨大的电脑游戏所没有的。其实，我们要求的快乐很简单，只是我们已经好久忘记去寻找它们罢了！不信，把你们家里落满灰尘的红白机翻出来，打一把《魂斗罗》、《松鼠大战》、《火箭车》甚至《俄罗斯方块》，你就会获得久违的快乐的！

这个六月，又到了家游的创刊周年号，已经130期的家游封面LOGO啊～在天蓝色的【家游网】上一一翻阅，真的令人有些眼眶发涩。回忆，还是那么的令人容易感动，这多少说明我们还保有着纯真。依然鲜活的游戏梦想，天马行空的游戏友人，以及逝去的加班岁月……生命中的一部分，不知不觉已经永远凝固在家游杂志中了。为了拥有更美好的回忆，努力吧！

游戏机是电脑功能的"专业化"实现，不管是其本身，还是其背后庞大的游戏制作产业，都是相当不简单的哦。时下大多数游戏都迷失在缺乏游戏性（这简单的三个字其实涵义深远，业界一位名家曾对游骑说，"游戏性"从根本上说是"数学"@#$!%^...此话留待后叙）的声光陷阱中，如果游戏制作人也能如怀旧的玩家一样从头探索游戏乐趣的真谛，那就是游戏产业的幸事了。【好游戏依然玩不够的 游骑 上】





先恭喜买了手柄！用手柄怀旧的确是不错的选择，至少跟东东有一样的爱好，呵呵。不过未来你将发现手柄更多、更强大的功能。目前各种平台的游戏作品常会互相移植，于是装备一支手柄的价值开始突显。至少为了玩"波斯王子"我还曾经专门去买了个USB转接器，把自家的PS2游戏手柄用在了电脑上。【月月】

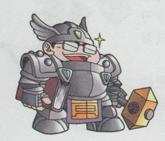
在电脑上用手柄玩模拟器的经典游戏，一直是我和月月最喜欢的娱乐方式之一！看来，人都是喜欢怀旧的，那就和这位朋友一同珍藏属于自己的游戏感动吧。【狗子】



甘肃金昌　陈伯阳

我想说的太多了。在这网游盛行的时代，许多人还惦记着单机，这为什么呢？我想就是因为许多单机游戏中人物太简单太单纯了，他们的命运很大程度在开发商手中，玩家只是像检测一样又过了一遍游戏。可是当我去网吧或在家上网看网游时，很惊讶，许多人在游戏中起着阿猫阿狗甚至更粗俗的网名，一个屏幕中满是人群和人物头上的名字。几位网迷甚至在聊：组个千人团队打BOSS。天啊，电脑屏幕才多大……网游也许提升了团队合作精神，但看过屏幕左下的字吗，玩家素质并不都高，这个世界很容易被污染啊～～说说这期《家游》，我觉得不是什么文章都能上这本千万玩家都喜欢的书的。比如"新玩家"中《消失的感动》一文胡扯什么啊。你们一再声明作者意思不代表你们，可它至少应代表大多数玩家吧。什么叫不适合拍电视剧，什么叫压榨，什么又叫忍着性子，我让他看了？我没玩过《仙剑一》，先看了电视剧，很感动。要挑刺很多，但大体不错。为什么全国又掀起仙剑热，这值得反思。什么叫二流演员，那一流又是什么样？我觉得选用这种批评性文章要慎重。

书中29页栏头为《明星志愿III》，为什么下面文章却是《神鬼寓言：最终之章》呢？这是什么性质的错误？的确一个月的时间制作一本类似于书本的杂志，短了一些，但这样的错误会使每个热爱《家游》的读者伤心的。希望你们今后一定要认真，为读者打造一本精心制作且错误率极低的杂志。



K文里总是有一些锐利的观点，甚至也有过K文对K文的争论（譬如说起"外挂"的那几期）。其实，我挺愿意看到这种观点的交锋，因为K文就是这样一个自由的空间，畅所欲言（不过总的来说，还是批评牢骚怪话比较多，歌功颂德比较少……），对于游戏或者电视剧这样的文化产品，本身就是每个人都有自己的看法，所以遇到看不过去的观点，也不妨跳出来辩论一番！如果每一篇文章都是论点无比正确，论据无比充足，论证无比严密，然后大家频频点头称是，岂不很是无聊乎？【东东】

单机游戏在于体验、扮演、自娱自乐；网络似乎更多需要的是交流。单机的世界并没有什么特别，只要你自己喜欢，而网络的世界则是每个人近乎真实的存在，所有的言行都体现着你真实的个人素质。网游的世界是所有的玩家共同建立，集体维护的，并不是某些人用来发泄的场所。相信未来的网游会通过官方或自发的建立更完善的道德规范标准，而现在先让我们从自身做起吧。

关于《明星志愿III》和《神鬼寓言：最终之章》，纯属失误，坚决要改。【月月】

湖北武汉　周全

看到"古墓丽影"系列又出新作了，差点没兴奋过头。《古墓》是我的启蒙游戏，我对其的喜爱程度，超过任何一款游戏。希望小编们能多介绍点劳拉小姐的最新动态，哪怕多登一张图（新造型太帅了），在此先谢谢你们了。

我已坚持购买了一年的《家游》，给我的印象就是太好看了。建议能多登出一些游戏美文（我说不清，就是那种写游戏中的感情的文章）。

祝《家游》越办越好，众小编集体变帅（美），虽然已经很帅（美），因为没有最好，只有更好。



"古墓"小姐的FANS啊，这期"图鉴"有她不为人知的一面——别打我@#$!$%^...【喜好常常被认为是走极端的游骑 上】



劳拉小姐最新在E3的动态本期还会出现，希望各位"古墓"Fans能够喜欢。本人曾经也是一位铁杆的"古墓"支持者，不过被近来几作大伤感情，所以已经变得理智了许多。如果文章中缺少吹捧的味道，还请各位Fans不要见怪。【月月】

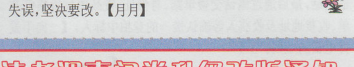
福建武平　钟文俊

成为《家游》的会员已有一段时间了，我一直都很努力地帮《家游》宣传。现在我们班有将近99%的boys和30%的girls知道《家游》，但身为《家》的一份子，我却无法感到《家》的温暖。除了享受那少了几元跟没少几乎一样的会员折扣，就没有别的会员权利了，郁闷！每当有人问会员有何"好处"时，我总是尴尬地回答不出来……《家》有组织会员活动，但这些活动基本针对北京的会员，我们这些其它省市、尤其是偏远地区的会员，几乎没有参加可能；而那些有奖问卷活动，想要从那雪片般的信件中被抽中，实在是难，还不如去买彩票。

据说《家》的网站要改革，我强烈建议将"酷玩街"也搬上网站，开通网上订购和会员账户等功能，要不然对我们这些偏远地区的会员来说就太不公平了。我们拿到《家》就晚，汇款去《家》又要好久，根本无法参加那些有时限的活动……

《天堂II》玩不了，因为下半年我就高三了，而且现在网费涨了，米也涨了，菜也涨了，馒头也涨了……石子姐姐，记得要在《家》的公会给我留个座啊，一年后我会回来，重新练个帅气的黑法师！

读者俱乐部在今后一定会尽可能利用网络平台和其它一切条件，为大家争取更多的参与机会和回报的。另外放心，任何时候"家"的公会都欢迎你，只是我还没有猜到曾经的黑法师是谁8-)。另外，考试的时候记得喊出我们的口号："家游，家游"！【石子】



读者调查问卷升级改版通知

从本期起，《家游》读者调查问卷将以新的面貌出现。清晰完整地填写调查问卷的读者将有机会获得"YOMI酷玩街"的精选礼品，抽奖名额为30名（今后游戏风云榜不再单独设立抽奖）。您可以在以下三种礼品中选择一种并在调查问卷上注明：

A. 火影鸣人笔盒
B. 火影银托手办组合
C. 火影真皮笔记本



吉林辽源　郭宇光

我在4月号中说了几句话，其中包括建议删除图鉴栏目，结果在5月号杂志中被人说"一点艺术品位也没有"。本来，这份调查问卷我不想寄出，因为我觉得被人当众批评很没面子，很伤自尊。我的同学有很多看了这两期杂志，他们都讥笑我，我很伤心，一度想把这张问卷扔掉，它身上的褶皱就是证明。但我真的很想让各位编辑为我做主，还我清白，证明我不是"一点艺术品位也没有"。我翻遍了最近10期的《家游》，找"读者认为最不舒适的版页"中的内容，如果"图鉴"从未露头的话，我无话可说，但我发现有3期杂志中图鉴被列为"读者认为最不舒适的版页"，它们分别是2004年9月号与11月号，2005年1月号，这可是大家的选票(当然，我没有针对游骑哥哥的意思，请不要生气)。《家游》有那么多读者，其中又有那么多人与我意见一致，那位发言骂我的朋友，难道敢说这些家友们都没有艺术品位吗？我认为，编辑有责任把读者发言中不适的言辞修改一下，这样才不会伤一些人的心，你们说对吗？

请求编辑们对此事严肃处理(指态度)，因为我真的觉得很委屈！希望这份劫后余生的问卷能够有幸传达到每一位关心读者、热心解决读者问题的编辑手中。

看到郭宇光的再次来信，游骑重新翻看了三期被评为"阅读最不舒适"的"图鉴"栏目，发现被评断的2004年7月号、9月号和11月号"图鉴"中，《谍海风云》、《虚幻世界》和《命运战士》的海报，的确不能说是赏心悦目，Hmm... 或者说有些令人作呕也很准确。玩家们对待游戏及其相关事物持不同的审美角度，充分展现了游戏世界中张扬的个性，而这其中郭宇光读者珍惜并努力捍卫自己观点的精神令游骑特别钦佩。对于读者来信的刊登，今后我们也会特别注意进行必要的修改和保留。【对"鹌鹑"式的小马一直鄙视又钦佩的游骑 上】



所谓"品位"和身高体重三围什么的不一样，没有实打实的指标，本身是比较扯的一个东西。而刊登不同观点倾向的读者来信，是为了讨论问题，不是给谁写学期评语，请郭宇光朋友不必在意（如果你确实感觉到了某种伤害，请接受我诚恳的道歉！）。在我个人看来，你在那么多种游戏报刊中选择了《家游》，已经充分体现了你的品位，你说对吗？【小马】

辽宁朝阳　孙浩

很不幸，我的回函被人踩到了，各位编哥编姐将就着看吧。《家》在我们学校是很受欢迎的，运动会上全校人都在喊："家游，家游！"呵呵～～东东哥好像已经连着两个月被人称为"伯伯"了，我真的很不高兴，怎么能如此老化人家呢？大家要亲切地称呼"东哥"嘛～～(强烈建议40岁以上的家友如此称呼)

说点正事吧。WoW的内测很遗憾没参加，但公测赶上了。从大话家游的图片我估计游骑是战士，小马是猎人吧。听说小编都是"咱部落"的人，那石子怎么是暗夜德鲁伊？还有，在下因为种种原因，去《家游》网站的机会不多，你们难道不能将《家》在WoW中的服名报出来吗？气愤ing～～

看了《谎言攻略》，我真的很担心如何选择正规的游戏人才培训场所？在游戏业就业真的很难吗？

我坦白，其实我是卧底……@.@不过据我所知，众编们没有一个在公测的时候继续修炼部落。哼哼，可以肯定的是，他们是不敢与庞大的"法姆雷"公会对抗滴~【石子】



无论正规院校教育还是社会力量培训，游戏人才的培养都需要在产业壮大和成熟的基础上，经过一段时间的探索和尝试才能见到显著成效。在短期内，还是建议有志于投身游戏行业的同学根据自己的特长和喜好，选择高校中与计算机、文学、艺术等相关的专业；学习其它专业也没关系，只要你能真正体会"学习"的方法和意义。

进入游戏业和其它行业一样，多少会有一点门槛，但归根结底要看个人的努力。当然，有时候我们也要承认有命运这回事-_-b……【小马】

黑龙江哈尔滨　江家奇

对于家游竞拍，我有一点一直没明白，外地的中奖者如何确定身份呢？请明示。

就目前的游戏和网络技术发展来看，网游是趋势。但毕竟不是所有人都愿意玩，而且《家游》作为月刊，刊登太多网上可能都有的攻略资料有些不合时宜。我想《家游》干脆放弃所有游戏攻略，全力打造一本游戏文化杂志。也许可以先出个小册子试水一下。

《家游》中的手机游戏多为Nokia的，别的品牌型号的手机能用吗？希望可以说明一下，那么多的手机品牌不要老抱着它吗。

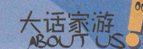


打个电话，不就知道了?! @#!$%^...咳，确切的说，我们获得系统产生的中标手机号码之后，会先短信联系，然后电话通话，最后通过电话交费单据、身份证、货品中标价格汇款单、收货地址及收货人等确认惟一的竞拍中标人。【一向不爱打电话的 游骑 上】

攻略栏目还是必不可少的，毕竟玩游戏的同时还是拿一本攻略在手上还是比较方便的选择。游戏文化一直也是我们所注重的内容，杂志内插别册"新玩家"便是以文化和周边为主的，我希望可以让更多的玩家在我们的杂志中找到他们需要和喜爱的内容。【月月】



为什么我们介绍的手机游戏多为Nokia的呢？这是因为目前中国移动"百宝箱"业务中的绝大多数游戏都是基于Nokia手机平台制作，这也缘于Nokia手机出色的兼容性和市场占有率。当然，我们也会在今后的栏目中更多的关注其他手机平台的游戏。【狗子】



江西南昌 darktoywu

总感觉"新作速递"里没有什么有意义的信息,特别是每篇开头的文化背景介绍我最不愿看。这个栏目需要进一步精简,只介绍一下游戏画面、玩法、特色、操作性等等,要与截图配合。

攻略里的"本月网摘"还是第一次见,有创意!不过可以不仅限于游戏,只要是网上好玩的东西就行了,像flash、小游戏、好玩的网站、玩家的作品什么的。

A来到了B地,在这里,C请他去D地找到道具E,于是A向D城出发了,路上遇见朋友F/G/I,击败怪物H/I/J,获得了装备K/L/M和宝物N……瞧,没有文化背景的游戏,也许就会像数学方程式一样无聊。游戏最大的魅力是能让我们体验不同的人生:一个伟大的古罗马执政官,一个骁勇的二战飞行员,再或者是一个神奇的杰迪武士……诸如此类,那么,对于一款游戏的介绍,又怎能不谈到文化的背景呢?其实,了解每一款游戏的文化,会让玩家的视线更宽广,如果游戏只是锻炼视觉或者动作神经的娱乐方式,我想,那么它的价值恐怕就难以被称为"第九艺术"了。"网摘"是我们的一个新尝试,谢谢你提出的意见,我们会在未来不断的完善它,给大家提供更有价值的东西!【东东】

"文化背景"作为游戏内涵的体现,相信还是很多玩家希望了解的内容,而对于精简其他方面文字内容,配合更具实际意义的图片,值得考虑。【月月】

湖北荆州 野人

一点也不谦逊地说,我是一名资深的游戏制作人兼代理~~说得我自己也有点不好意思了。我曾经制作了几套影响深远的游戏(当然是收费性质的啦)^_^而且收入了三四十RMB呢!更值得一提的是,这几套"网络游戏"是纸上操作的哦!(一股自豪感油然而生,呵呵)最辉煌的时刻是28人同时上线喔,而且开了3个分区,很恐怖吧!(当时我们那个班也不过34人)不过,这个……那个……都是初三初四的事了。如今虽然还是想潇洒地网游一回,可是学习要紧,而且我还是班上的领导同志,不行不行……

对了,各位"资游"们对小生的"纸上网游"有何建设性意见(每次看了《家》后都有"东山再起"的冲动啊),马哥,狗哥,都别发呆啊,指导指导吧!



全班34人有28人在线?!看来除了班长副班长团支书副团支书学习委员,以及一位坐在门口因此已提前发现老师悄悄摸进来了的同学外,全部都在线啊!很想知道这些网游究竟是什么样,所以,在有建设性意见之前,应该先玩玩你的网游,赶快把它们给我们寄来吧,让我等也先来内测一番~【东东】

纸上RPG的复古回潮啊……未来一位出色的游戏策划因此诞生也未可知。不过有一点不明白的是,你们教室里有蜘蛛网还是铁丝网?^_^【小马】

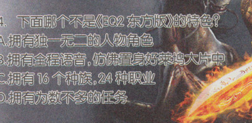
本月情流感

◆五月的北京开始变得燥热起来,吸入鼻腔的带着夏天味道的空气让我有些思念家乡,思念曾经一同度过纯真游戏岁月的老友们。于是整个五月我最爱做的事情就是在灿烂的阳光下,一边傻笑一边在N-Gage上用模拟器玩《忍者龙剑传》——哪怕家里的Xbox版还未通关。【狗子】

◆5月10日,我买了一个无线鼠标。用起来很方便,但是房间太乱,有时我会记不得把它放哪了。于是我就找了根绳子把它栓在电脑上。高科技的东西往往如此,它们在解决一些麻烦的同时,给你带来更多新的麻烦。

◆找一个爱玩《魔兽世界》的女朋友的好处是:无论在什么时候都有人和你组队。找一个爱玩《魔兽世界》的女朋友的坏处是:每次都得到服务器维护的时候,你才有机会和她约会。【东东】

◆家:以一套属于自己的房子为基础的,可以和身边亲人共同分担压力的小型人类集合体。目前基础是奠定了,但距构建集合体还需一定时日。尽管等待是漫长的,好在希望就在不远的将来。眼下最大心愿就是,飞涨的房价,请继续飞涨吧!【月月】





公测“三重大礼”《家游》独家发放中

幸运签上好运来　　带好家当上绝代

三重好礼大派发　　人气绝代我独家

目前，《新绝代双骄 Online》已由国内著名公司智冠电子推出，并于 2005 年 5 月 19 日公开测试。为了迎接《新绝代双骄 online》的开放测试，回馈众多喜爱“新绝代双骄”系列的读者，本刊特联合智冠电子举办此次《新绝代双骄 Online》公开测试“三重大礼”特约活动，将向玩家提供一批现成的公测帐号“幸运签”，只要你刮开第 6 期《家游》杂志随刊赠送的“幸运签”，就有机会中个上上幸运签，刮到“三重大礼”哦！

★一重大礼：登陆游戏新干线官方网站 www.gameflier.com.cn，注册 GF 一卡通，使用“幸运签”上提供的激活号登入绝代游戏，你就会在包裹里发现你刮到的东东及附送绝代游戏点数 88 点，将在游戏收费后自动为你充值。上上签的机率可是有 50%的！

★二重大礼：登陆游戏新干线官方网站 www.gameflier.com.cn，注册 GF 一卡通，使用“幸运签”上的激活号登入绝代游戏，人物角色级别达到 20 级，就将有机会获得技嘉制造的《新绝代双骄 Online》专属主题键盘和鼠标，这可是畅游绝代世界的最佳伴侣，随机抽选 20 名获奖名单(系统后端参考玩家数据，从中抽取得奖名单)。活动时间 6 月 19 日截止。



绝代键鼠　　绝代鼠标

★三重大礼：登陆游戏新干线官方网站 www.gameflier.com.cn，注册 GF 一卡通，使用“幸运签”上的激活号登入绝代游戏，人物角色级别达到 30 级，就有机会成为 10 名“绝代幸运儿”之一，在 7 月 2 日与萧亚轩面对面零距离接触(系统后端参考玩家数据，从中抽取得奖名单)，记得努力练级哦 ^_^。活动时间 6 月 26 日截止。

“二重大礼”的获奖名单将在活动时间截止日期后的 2 天内公布在《家游》网站和游戏新干线网站上；

“三重大礼”的获奖名单将在活动时间截止日期后的 2 天内公布在《家游》网站和游戏新干线网站上。

如幸运玩家无法出席 7 月 2 日萧亚轩面对面活动，将获赠萧亚轩亲笔签名海报。

如果你在杂志中没有发现“幸运签”，没有关系，我们另外准备了一大批和“幸运签”同等功效的激活码。只要读者来信来函，即可获得激活码，同样可以参与本次“三重大礼”活动：

▲发电子邮件至：play@playgamer.com

标题注明参加《新绝代双骄 Online》“三重大礼”活动

▲回函至：北京海淀区恩济庄 18 号院 1 号楼 1104 室(100036)

信封注明《新绝代双骄 Online》“三重大礼”活动组收



〔邮购指南〕

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志。邮购时请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄 3 元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄 18 号院 1 楼 1104 室

收款单位：《家用电脑与游戏》邮购部

邮政编码：100036

咨询电话：010-88115658

电子信箱：publisher@playgamer.com

〔征稿启事〕

每一位读者都有可能成为《家游》的作者！你可以在杂志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递：国内外电脑游戏新作情报和初评。

■极限攻略：流行电脑游戏攻略和要点心得。

■家游竞技场：你所了解和经历的竞技赛事、以 CS 和魔兽为代表的流行游戏战报、技巧解析等。

■游戏科技：谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术，还有模拟器等同样好玩的东西。

■文渊阁

□游戏文学：这是那些梦想尚未结束的人的天堂。游戏小说是最常见的体裁，其它散文诗歌之类不限。

□K 文：“K 文”指文章的字节数在“1K”左右。不长不短的千字杂文符合网络社会快速的阅读节奏，你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述，来点宣泄，观点鲜明一点，风格酷烈一点。

■玩家广角

□历史：经典游戏纵向回顾，这需要你对游戏的高度热爱和独到研究。

□文化：游戏文化横向漫谈，这里的发挥空间完全是属于你的。

□图鉴：游戏海报、原画设定、包装赏析等等，关于游戏的图片记录。

□幽默：关于电脑和游戏的原创或摘编的幽默笑话及漫画。

□周边：游戏连带产品(如玩偶模型)、衍生产品(如改编自游戏的影视作品、COSPLAY)及关联产品(与游戏相关的影音、动漫等)的评介、收藏，你的消息够灵、眼界够宽的话，就秀给大家看。

□生活：游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等，展现你精彩的生活。

■大话家游：只要你来信、寄调查表、在论坛灌水，就可能登上杂志！

投稿地址：北京市海淀区恩济庄 18 号院 1 楼 1104 室《家用电脑与游戏》编辑部

邮政编码：100036

电子信箱：play@playgamer.com

注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用 TXT 格式，附图请用 90%图像质量的 JPG 或 BMP 等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。

〔2005 年第 4 期读者调查问卷统计结果〕

读者对本期杂志的总体印象：

非常好	30.2%
还不错	59.5%
一般般	10.3%
不太好	0.0%
糟透了	0.0%

本期读者最喜爱的文章：

特别企划：仙剑，又见仙剑

本期读者阅读最不舒适的版页：

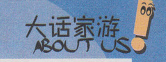
文渊阁：废材是怎样炼成的

〔2005 年第 4 期问卷调查幸运读者名单〕

湖北浠水	张杰国	上海	黄　震
山西太原	裴玮锟	江苏南京	彭　杰
山东烟台	林　海	河南三门峡	尤　文
安徽安庆	张晓龙	内蒙古	于　礁
陕西勉县	李睿哲	天津	李华恺
浙江杭州	施　斌	吉林吉林市	王　迪
北京	赵　杰	陕西石泉	任辰伟
甘肃天水	马　鑫	广西柳州	黄俊龙
吉林长春	谢天礼	天津	王一晨
浙江东阳	徐　斌	陕西安康	崔　靖
湖北随州	栾林轲	浙江金华	宛金晶
江苏扬州	陆　崧	湖南永州	高楚杰
辽宁丹东	王维昕	广东蕉岭	陈海林
湖南株州	李佳龙	江苏盐城	高博雅
山西晋中	张　鹏	山东日照	路　山

(以上读者将获得精美游戏周边纪念品一份)

■本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、论坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么，所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。

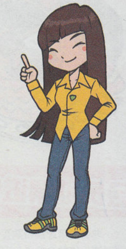


家游派 会员天地

时值《家游》创刊11年纪念，“家游派”会员俱乐部的入会时间又到啦！申请入会的读者请在本期问卷回函“家游FANS资料夹”内“加入家游派读者俱乐部”一栏打个“√”，然后将回函寄到编辑部就可以喽。为使会员和准备入会的读者更加清楚会员的权利与义务，草地简单归纳几点，并将常期列于会员天地栏目内。好啦，自从有了“酷玩街”后，找草地走“后门”的读者越来越多了，嘻嘻，不过草地一本正经的言辞下还按压着一颗激动不已的心呐！大家这么积极的参与，是对我们工作的极大肯定！只有加倍努力才不辜负大家的期望啦！那么，会员活动精彩纷呈，同样不容错过哦，赶快来吧：）

众所周知，第三届“CHINAJOY”大展将于7月21-23日在上海展开。“家游派”组织的活动好戏，自然还是由馈赠展会门票开始喽！这次展会时间与往届不同的是举办在暑假期间了，或许更多朋友有机会亲临现场感受大展的精彩瞬间呢。出于这点考虑，除每年向办展当地会员派送门票，另抽出10张门票，赠送给有机会亲临现场的非上海地区会员。有意索取门票的会员，请在本期回函留言板的第一行，请楚标注出来，同时要留下你的会员号，我们将随机抽取10名幸运会员。门票珍贵，请大家谨慎出手~~-_-。至于上海当地的门票派送、大展现场活动细节及非上海地区会员互动活动，将在7期杂志中详细公布。提前预祝各位会员满载而归哦！

家游派小工·绿草地



交友天地
成瑞
性别：女
年龄：13
地址：陕西省西安市西安车辆厂中学初一一班
邮编：710086
留言：家游fans，地地道道的“仙剑迷”

交友天地
李然
会员号：01432
性别：男
年龄：14
地址：山东曲阜新华书店家属院4单元3楼
邮编：273100
QQ：451260139
Email：li5473888@163.com
留言：喜欢《梦幻西游》，希望结识兴趣相投的你

交友天地
李世鹏
会员号：01696
性别：男
年龄：17
地址：吉林省四平市实验中学高一十班
邮编：136000
QQ：178717203
留言：天骄II的玩家，东北六区。希望与大家一起组队升级

交友天地
齐兆春
会员号：02246
性别：男
年龄：14
地址：河南许昌市实验中学初三6班
邮编：461000
留言：来自北方的射手，交友一起进入我心中的圣地艾泽拉斯

交友天地
岳嵩
性别：男
地址：四川省广元市南河电业局
邮编：628000
QQ：189597661
Email：the999@QQ.com&
留言：家游铁杆读者

交友天地
唐中宝
性别：男
年龄：<20
地址：陕西汉中高台中学高三1班
邮编：723113
QQ：76639229
留言：我的CS格言 —— 精神诚可贵，爆头价更高，若当作弊者，C4向尔抛

会务导航

1、目前，还有第5期篮球赛竞猜的获奖会员未告知我们手机号，请大家从速领奖。因条件限制不能享受手机游戏的会员稍安勿燥，我们将与米格公司协商，改送其它等值奖品。

2、交友天地空间有限，请再来信申请交友的读者，除规定个人资料外，将留言限定在20字内。

3、一直想告诉大家，全体编辑以及草地都很喜欢看大家寄来的回函。像眼前不少家友要面临高考，紧张的学习外，被窝里打手电筒也要写回函的余啸海同学啦，想来编辑部当未来董事长的冯晓君同学啦，寄来花种的耿夏楠MM啦（好MM，种子我确实埋在办公室的花盆里了，可草地太笨了没长出花来¯>_<¯），你们真诚的支持我们都记在了心里。但大家信中期待的回信、等待解答的问题，确实没能一一回复，这也正是我们下一步应该改进的地方。希望大家给我们更多的宽容，给我们做得更好的时间（泣不成声ing……）



●入会办法

1. 直接入会：《家游》不定期提供入会机会，填写读者调查表或参加编辑部组织的现场活动等。
2. 购物入会：只要在“酷玩街”购物，购物金额不限，均赠送会员身份。
3. 会员身份确认：《家游》开放的所有入会机会，均以你获得的“家游派”会员卡为最终身份确认。获得会员卡的方式根据不同入会形式各有具体办法，详见活动说明。

●会员权利

1. 有更多机会受邀参加由“家游派”俱乐部举办的各类精彩活动。
2. 会员天地栏目不定期推出全国会员互动活动，除了特别惊喜，更有机会在杂志中展现个人才艺。
3. 均可以最惠的会员价格购买“酷玩街”任意产品。
4. 不定期收到《家游BT版》，收录小编趣闻逸事、游戏业界内幕花絮和会员交流信息等多种内容。



又是 Yomi 时间了，大家想我了么？最近 Yomi 特别忙，在神秘的艾泽拉斯大陆，我接受了一个艰巨而光荣的使命，被美丽的夜精灵石子任命为——宠物。可惜帮不上什么大忙，以 yomi 的吨位和战斗力就只能帮着拣拣宝贝，不过顺便学会了一门叫裁缝的手艺，拣来的布匹都没有浪费哦！

是不是觉得 Yomi mall 里多了很多包包啊，哈哈！

会员征集进行中

交友、购物、抽奖、竞猜还有不定期的会员活动，你是我们的会员么，家游派的大门永远为你敞开！

非会员用邮购价购买任意一款产品即能成为会员，我们会在给你邮寄产品的同时附上你的会员卡！记得收到会员卡就赶紧和 Yomi 联系，把你的详细资料通过 e-mail 或直接打电话告诉我们。

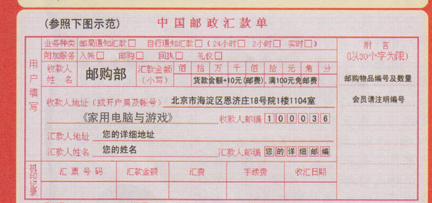
会员热线：010-88146001 转 13（工作日 9:00—17:00）

E-mail ：kittyxwm@playgamer.com

邮购方法及注意事项

1、邮资标准：每张汇单不论邮购产品数量多少，邮资一律为 10 元（含每件包裹的挂号费 3 元及包装邮递费用，未付邮资遗失不补），一次性购物满 100 元免邮资。

2、请于汇款单附言栏注明邮购产品编号及数量，会员标明会员号。



（参照下图示范） 中国邮政汇款单

用户填写

业务种类 邮局通知汇款☐ 自行通知汇款☐（24小时☐ 2小时☐ 实时☐）

附加服务 入帐☐ 邮购☐ 回执☐ 礼仪☐

收款人姓名 邮购部 汇款金额（小写） 佰 拾 万 千 佰 拾 元 角 分 货款金额+10元（邮费），满100元免邮费

收款人地址（或开户局及帐号） 北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室

《家用电脑与游戏》 收款人邮编 100036

汇款人地址 您的详细地址

汇款人姓名 您的姓名 汇款人邮编 您的详细邮编

附言（以30个字为限） 邮购物品编号及数量 会员请注明编号

机印记录 汇票号码 汇款金额 汇费 手续费 收汇日期

经办员： 复核员： 事后检查：

yomi 发烧热卖区



编号：5002

游戏短路（附光盘）

全国统一价 ¥19.8

《家用电脑与游戏》杂志社倾情奉献，爆笑游戏漫画精选，全国热买，为未买到的读者提供方便。



编号：5001

盛大游戏 原画设计精选（附光盘）

邮购价 ¥35 会员价 ¥29

极富想象力的盛大游戏原画集，网游迷和动漫迷们至爱经典形象，若想学画画，也会是不错的选择。

编号：5010 NEW

《航海世纪》同名网络小说丛书（6 本）

邮购价 ¥96/套 ¥17/本

《航海世纪》主题游戏小说，一套 6 本，可单独购买，单买请注明编号。（A—《热血东归》 B—《天工海魂》 C—《山河寂寥》 D—《玫瑰的刺》 E—《蓝色铁骑》 F—《热那亚之龙》）

编号：012

特制家游 T 恤

邮购价 ¥42 会员价 ¥35

家游十周年庆特别版纪念 T 恤，100%精梳棉制成，质地优良，穿着舒适。汇款时请注明尺码（XL-175 XXL-180）



编号：5005 NEW

剑侠情缘经典回顾版（10CD）

邮购价 ¥59 会员价 ¥55

领略国产游戏精髓的极佳收藏，金山西山居士的镇山之宝。剑侠系列全收录。



编号：5004

盟军敢死队 3

邮购价 ¥28 会员价 ¥25

英文原版盟军 3 原汁原味。



编号：5009 NEW

马克思—佩恩 2 英雄本色（2CD）

邮购价 ¥25 会员价 ¥22

经典动作冒险类游戏大作，体验 Max payne 的快意人生。

编号：5008 NEW

金庸群侠传

邮购价 ¥23 会员价 ¥19

尽揽金大侠十四部三十六册的大魔头，让你在游戏中成为所有武侠大作的主角，领略幻妙至极的穷山恶水、洞天福地。



编号：5007 NEW

新仙剑奇侠传（4CD）

邮购价 ¥38 会员价 ¥36

跨世纪的永恒经典，划时代的不朽巨作，脱胎换骨不断淬炼，凄美传说浴火重现，yomi 已经找不到更好的词来形容了！



编号：5006 NEW

仙剑奇侠传 98 版

邮购价 ¥25 会员价 ¥21

典藏老游戏，品位原汁原味的仙剑精髓，体验最初的感动。骨灰级仙剑 Fans 绝对不可错过。



编号：040

家用电脑与游戏 2003 年增刊，是你立即摆脱电脑菜鸟身份的至尊宝典。

玩转电脑不求人（附光盘）

邮购价 ¥8



编号：039

新浪网超人气网络游戏小说，另类武侠的典范。

神剑山河

邮购价 ¥9.9



编号：038

超人气网游梦幻西游的极致功略本，全书 16 开，全彩印刷。

梦幻世界

邮购价 ¥9.9

yomi 量贩店



编号：1001

阿拉蕾军装扭蛋 5 件组

邮购价 ¥26 会员价 ¥23

“阿拉蕾上士报到、山吹老师准备战斗、阿卡铲子不能吃啊”这套阿拉蕾 5 人造型一定会让乌叔叔的 FANS 们爱不释手。



编号：1016 NEW

阿拉蕾军装二代 7 件组

邮购价 ¥36 会员价 ¥33

鸟山明经典 Q 版造型，军装 2 代，全套的德军装备！包括则卷阿拉蕾、阿卡＋虎式战车、栗头老师、马西里特、比斯凯、太郎以及玩屎的阿拉蕾，高约 5~8cm。



编号：1006

棋魂五人组人偶模型

邮购价 ¥25 会员价 ¥23

造型体现的是光与亮对弈，佐为等人观战的场景，实心硬胶材质，做工精巧，颜色柔和细致，平均高约 4cm。



编号：1011

CS 兵团人物造型 8 件套

邮购价 ¥20 会员价 ¥15

迷你 CS 全套警匪 Q 版搞笑造型，爆笑可爱，摆在你的电脑显示器上是啥感觉，不用多说了吧！平均身高 2.5cm，太 Q 了！



编号：2011

鸣人青蛙钱包

邮购价 ¥28 会员价 ¥26

漩涡鸣人的零钱包 ---- 小蛤，历经自来也和纲手蹂躏后掉进了 Yomi 的老巢，赶紧来抢！



编号：2022 NEW

火影零钱包

邮购价 ¥10 会员价 ¥8

酷感十足的绿色圆筒小包，把你丁零当啷的硬币放进来，看看和青蛙包比哪个更出位！规格：直径 6cm*9cm



编号：1012

CS 兵团场景大礼包

邮购价 ¥56 会员价 ¥52

第二代 CS 兵团战斗场景模型，高级 PVC 材料制成，高约 7cm，CS 迷们可根据自己的创意布置进攻战略，实地操练战斗技巧!!



NEW 编号：1022 编号：1021 编号：1020

Keroro 军曹毛绒之 keroro（左）

Keroro 军曹毛绒二等兵 tamama （中）

Keroro 军曹毛绒之 giroro 伍長（右）

邮购价 ¥20/款 会员价 ¥18/款

超级人气恶搞大作里 Keroro 军曹前来报到，弄个青蛙军曹当仆人还是带走可爱又可怕的 tamama，队长也不错哦。柔软毛绒玩具，高约 20cm。

专属于你的时尚shopping地带



编号:1018



叮当表情不倒翁10件组
邮购价 ¥36
会员价 ¥33
可爱搞怪的叮当猫表情大集合,还有可爱的猫妹妹,赶紧收藏让它们在你面前热闹的摇头晃脑。高约3cm

编号:1013
火影7人场景纸模
邮购价 ¥42 会员价 ¥39
火影场景纸模制作完整版,主角终于复活了,YOMI兴奋的扑街!累的扑街,终于不用被骂笨鸟了!



编号:1002 龙珠Q版水晶座珠一代
编号:1003 龙珠Q版水晶座珠二代
编号:1004 龙珠Q版水晶座珠三代
编号:1005 龙珠Q版水晶座珠四代
邮购价 ¥36/代 会员价 ¥32/代
缺一不可的坐珠全系列扭蛋,火爆空降!!!

编号:2002



海贼王Q版挂坠6件组
邮购价 ¥38
会员价 ¥36
龇牙咧嘴的路飞、搞怪的乌索普、还有气嘟嘟的乔巴还没有让你动心吗,趁卓洛还没有砍你赶紧行动!

编号:2001



犬夜叉Q版挂件7件组
邮购价 ¥32
会员价 ¥28
犬夜叉周边中的经典之作,人物表情细腻生动,特别加入的七人队中蛮骨和蛇骨形象,让整款产品独具魅力。

编号:2016



犬夜叉Q版二代钥匙挂件6件组
邮购价 ¥22
会员价 ¥20
犬夜叉挂坠二代,这次登场的人物除了犬夜叉小队还有神乐,神无姐妹,可爱的云母终于也出现了。高约4cm。

YOMI饰品屋

编号:3004



火影忍者12招式怀表
邮购价 ¥55
会员价 ¥49
高级表面电镀工艺完美再现火影12种忍术手势,进口机芯品质保证,附送的12招式秘笈让卡卡西亲自教你忍术。

编号:3002
可调换式珍藏币吊坠套装
邮购价 ¥45
会员价 ¥38
火影、钢炼、网王三款热门纪念币一举收纳,吊坠图案随心换,永不褪色合金为你打造极品装备。

编号:2017



Keroro军曹金属挂件套装
邮购价 ¥25
会员价 ¥23
keroro军曹空降地球,可拆卸设计的精致挂件,做工一流。适合挂在任何你想看到的地方。

编号:2004



火影忍者带道具挂件9件组
邮购价 ¥42 会员价 ¥38
百分百超值火影收藏,齐集9款人物和他们的随身法宝,为你创造百分百的回头率。



关节可动的海贼王人物模型,每款身后都有磁石可以吸在冰箱上,随便乱扣哦。

编号:1014
海贼王7款磁吸模型
邮购价 ¥38 会员价 ¥35

编号:3001



网王R字母金属吊牌
邮购价 ¥20
会员价 ¥16
不锈钢吊牌,网王标准R,清晰明快,时尚前卫,酷感十足。

编号:3005



圣斗士项链
邮购价 ¥40
会员价 ¥35
这条刻着yoursever的项链是瞬身份血统的象征,也是圣迷们争相收集的好东东,绝对不容错过!

编号:2021



火影卷轴笔袋
邮购价 ¥24 会员价 ¥22
和火影卷轴书包同款式,只是缩小版的卷轴,配齐一套吧。规格:直径5cm*23cm

编号:1019
海贼王伟大战斗海图扭蛋10件组
邮购价 ¥40 会员价 ¥38
可爱Q版造型,10款角色专属底托可拼成一幅海图,包括路飞、乔巴、香克斯、妮可、桑吉、索罗、沃帕、寇尼丝、欧姆、埃尼鲁,高约4cm。

编号:3006



Hellokitty手链
邮购价 ¥22/条
会员价 ¥20/条
三款可爱的Hellokitty手链必有一款适合你,A.B.C你选哪款,写清楚哦。

编号:3003



火影标志手链
邮购价 ¥20
会员价 ¥16
正面为酷感银木叶标志,反面为火影招牌式LOGO,充分彰显火影魅力。

编号:3013



我爱罗葫芦项链
邮购价 ¥10
会员价 ¥8
我爱罗把土土的大葫芦背在背上,我爱把闪亮的小葫芦挂在脖子上,别看它小,威力无比。

编号:2014



我爱罗葫芦造型包
邮购价 ¥40
会员价 ¥38
我爱罗恐怖的沙之葫芦,COSPLAY的必选圣品,日常摆阔的极致武器,打着灯笼也找不到的好包包。规格40*15cm。

编号:2015



火影卷轴书包
邮购价 ¥38
会员价 ¥36
模仿火影卷轴设计,展开就能看见忍者的咒语,长约40cm,有红绿两款,邮购请注明颜色。

编号:2018



火影卡卡西笔盒
邮购价 ¥23
会员价 ¥20
印有卡卡西图案透明笔袋,酷酷的铅笔上是一枚能盖出写眼轮图形的印章,实用又好玩。规格20cm*7cm。

编号:3010



火影真皮腕带
邮购价 ¥16
会员价 ¥13
真皮材质的火影腕带,给纷繁的火影周边带来一丝新意,男生女生带着它都很酷。

编号:3011

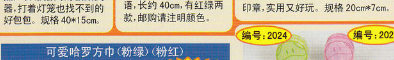


不锈钢吊牌,挂链无缠绕设计,极富现代感,简约派的首选。

钢炼项链
邮购价 ¥16
会员价 ¥13

编号:3012
火影木叶项链
邮购价 ¥10
会员价 ¥8
木叶标志的坠子配上炫亮的银色铰链,造型简单个性。

Play!
家用电脑与游戏2004年1—12月杂志(除9月刊)
邮购价 ¥6/本
会员价 ¥5/本
家游的2004年杂志全收录,只可惜没有第9期了,汇款时请注明需要的是第几期。



可爱哈罗方巾(粉绿)(粉红)
邮购价 ¥16/款 会员价 ¥15/款
圆圆的透明防水包里藏着可爱的小方巾,再配上人气无穷的小哈罗图案,上学外出挂在包包外面美观又实用。规格21cm*21cm。

编号:2024 编号:2023



YOMI身份有奖探秘获奖名单

极致BT奖——2004年9期杂志:00954 贵州 裴富杰
创意先锋奖——全体编辑签名版《游戏短路》:01616 吉林 王春平、02146 内蒙 杨海
奇幻构思奖——YOMI MALL礼品:
01840 福建 王嘉斌、01812 陕西 杨轩、01393 浙江 祝一辰
(活动详情请登陆www.playgamer.com)

黄金时代

传奇世界 进化至 1.75版

活动更好玩，游戏更便捷

·魔戒现身·宝石仓库 ·新点石成金便捷

·英雄擂台·铁血魔城攻城战

【完美升级包同步推出】

·宝石系统新增——70种宝石自由合成凝炼，万千组合带来无限乐趣

·至尊武器现世——倚天、嗜魂、赤明天帝，3大神器圆您英雄梦想

·装备全面进化——新增16套战靴、腰带，完美套装耀世而出

·疲劳系统新增——活力新体验，倡导健康新网游

傳奇世界 The world Of legend 網絡游戲

woool.poptang.com





六月惊喜
SHANDA NETWORKING
盛大网络
加入盛大vip
做网游人上人
详情请访问:vip.poptang.com
传奇、传世
双倍经验
神秘礼盒
...
更惊喜
vip建议有奖
你的特权
你做主
更贴心
彩虹客服
一步到位
更关怀
专属地图
商铺折扣
...
更期待
九折买密宝
免费送到家
更优惠



挑戰
DEKARON
www.dkonline.com.cn
突破极限禁忌
挑战无双快感

极限动作网络游戏



六月内测
http://www.dkonline.com.cn



北之辰
NORTHSTAR



上海百海信息科技有限公司



GAMEHI~
PEOPLE THAT MAKE THE FUN



E3 2005 · 至少还有你
统治世界的六个步骤
E3 2005 · 手机游戏大观
E3 2005之最
谁错过了E3？

PS3 · 比你想要的更多
XBOX360 · 百尺杆头的进步
Revolution · 革命尚未成功
PC · 新长征路上的摇滚

expo

E3'2005 游戏世界新方略

终结个人英雄主义时代 · 雷神之锤Ⅳ
超越自我即为命运的终结 · 波斯王子Ⅲ
跳跃中重生的劳拉 · 古墓丽影：传说
以《教父》的名义 · 教父
战争大片的胜利 · 使命的召唤Ⅱ
古老的史诗，华丽的延续 · 文明Ⅳ
英雄不死，老兵归来 · 魔法门英雄无敌Ⅴ
真正实现世界范围内的多人竞技游戏 · 公会战争
首款纯正的D&D风格网络游戏来袭 · 龙与地下城Online
让我们期待这个三栖的经典 · 指环王Online



E3 2005 至少还有你

五年前的今天，当索尼壮志凌云、微软秣马厉兵、任天堂青黄不接、世嘉夕阳西下的时候，很多人认为游戏业会在不久的将来出现整合之态——PC 游戏日渐式微，游戏机最终也只会剩下两款主机和一款掌机。

今年的 E3 想必会让这些预言家大跌眼镜，三款主机先后亮相，三款掌机同台争艳，还有各色各样的手机游戏、网络游戏……游戏所覆盖的平台并不是越来越窄、越来越专业，而是越来越广、越来越大众化。

微软、索尼和任天堂三巨头开始了新一轮较量，Xbox 360、PlayStation 3、Revolution 三大机种在本届 E3 上齐齐亮相，与之一同"扑面而来"的是各机种的技术演示。其中最值得称道的当数《杀戮地带 2》(Killzone 2)的那段动画，令全球玩家为"这究竟是实际的游戏画面还是预渲染的 CG 画面"而争论不休，也成为本届 E3 的最大悬案。如此热闹的场面，如此惊人的张力，难怪会有人联想起当年 Voodoo 显卡横空出世时的情形。

热闹之余，又不免让人有些失落。三大主机所炫耀的性能，总结下来无外乎画面、无线联网、集成网络和向下兼容。除了外形之外，我们实在很难看出它们各自有哪些鲜明的特点。可以想见，下一代主机的竞争重心将不是技术，而是市场手段。在一个市场至上的行业中，又能有多少令人激动的事情值得期待？

当 PC 游戏、家用机游戏纷纷向画面看齐的时候，越来越多的创意正从小小的掌机上升起，尤其是 NDS。《任天狗》(Nintendogs)让你可以用声音和触摸的方式与屏幕上的爱犬交流，《海底小精灵》(Electroplankton)把你的 NDS 变成一台超现实主义音乐机器，《逆转裁判》带你走入法庭，《超执刀》让你成为医师。掌机市场这几年的发展多少让人有些意外，从索尼的突然发力，到任天堂的推陈出新，以及诺基亚的咬牙坚持，我们至少可以看出，有序的竞争对于市场的发展有百利而无一害。

尽管微软、索尼和任天堂在本届 E3 上为了争夺眼球而打得头破血流，但在杨基集团(Yankee Group)高级分析师迈克·古德曼眼里，这届 E3 最大的赢家并非这三家硬件制造商，而是 EA 之类的第三方游戏发行商。我们看到，EA 一如既往地携豪华阵容呼啸而至，《教父》(The Godfather)、《战地 2》(Battlefield 2)、《横冲直撞：复仇》(Burnout Revenge)、《极品飞车 9：最高通缉》(Need for Speed:Most Wanted)、《蝙蝠侠诞生》(Batman Begins)……育碧捧出《金刚》(Peter Jackson's King Kong)和《波斯王子 3》(Prince of Persia 3)，Activision 亮出《使命召唤 2》(Call of Duty 2)，LucasArts 带来《星球大战：帝国战争》(Star Wars:Empire at War)。还有暴雪的《星际争霸：幽灵》(StarCraft:Ghost)、Epic 的《虚幻竞技场 2007》(Unreal Tournament 2007)、史克威尔·艾尼克斯的《王国之心 II》(Kingdom Hearts II)、Namco 的《刀魂 III》(Soul Calibur III)、Square Enix 的《勇者斗恶龙 VIII》(Dragon Quest VIII)……

大家可能已经注意到，上面这些游戏或是续作或是改编自影视作品，无一例外。要在 E3 上寻找一款优秀的原创游戏，真的是越来越难，好在今年还有威尔·赖特的《孢子战争》(Spore)。从脆弱的单细胞生物到弱肉强食的人类社会，从集体主义的狂热到英雄主义的救赎，细细想来，宇宙的演进史与游戏业 40 多年的风雨历程岂非有着许多相似之处？■

统治世界的六个步骤

“我希望和大家谈谈未来，而不是昨天或现在。”5 月 20 日，在 E3 的媒体见面会上，美国娱乐软件协会（Entertainment Software Association, ESA）主席道格拉斯·卢德仁（Douglas Lowenstein）提出了他对游戏业未来趋势的六点看法，并称之为“统治世界的六个步骤”（Six Easy Steps To World Dominance）。

一、拓宽市场

“开始演讲之前，我想做一个调查：在座的各位，你们有多少人曾经写过关于‘游戏业超过电影业’的报道？有多少人曾经读到过这样的报道？现在让我坦率地告诉大家：这类报道完全是不真实的。”

作为美国游戏行业协会的管理者，卢德仁并未偏袒游戏业。他指出，媒体上的许多关于游戏市场规模的报道夸张失实，游戏作为一种大众娱乐，其市场规模、影响力和渗透力仍然远远低于电影和电视等传统媒体。

卢德仁表示，现阶段游戏业最重要的任务，是通过降低游戏价格、开发面向女性的游戏等途径，让大众有更多的机会接触游戏。他承认游戏业在这方面做得还很欠缺，他说：“去年 2 月，一位网名‘Fizgig’的女玩家在 womengamers.com 上发帖说：‘为什么妈妈在和我讨论《暗黑破坏神 II》中的亚马逊战士时，会不由自主地压低声音？为什么我不愿意告诉大学里的同事我喜欢玩游戏？’她认为原因在于像她这样的女玩家会有一种‘负罪感’。她说：‘这种负罪感是强大的社会压力所造成的，我认为我们的游戏业在与这种压力的斗争上做得很不够。’”



道格拉斯·卢德仁

二、丰富内容

“如果我们可以开发出以恐怖主义为题材的好玩的游戏，为什么我们不能开发出以政治局势、全球变暖为题材的好玩的游戏？为什么我们不能开发出以道德伦理为题材的好玩的游戏？”

卢德仁建议游戏商更多地开发一些反映社会现实问题的游戏，他认为作为一种文化，游戏需要被注入更多的情感因素：“我们需要更多有着精彩的故事情节、有趣而复杂的角色个性的游戏，我们需要让玩家在游戏中感受到人生抉择的艰难，我们需要让玩家在通关后仍能回味无穷。”

谁错过了 E3?

很多时候，“不在场”反而比“在场”更引人注目。

许多本应到场的“明星”缺席了本届 E3，其中最令人吃惊的是《最终幻想 XII》（Final Fantasy XII）的缺席。尽管在索尼的新闻发布会上，我们瞥见了它的背影，但在史克威尔·艾尼克斯公司的展台前，它始终没有露面。这多少令人有些困惑，早在去年 E3 上，《最终幻想 XII》就已经放出了可试玩版本。“最终幻想”系列的另一款关联作品《最终幻想 VII：地狱犬之挽歌》（Final Fantasy VII：Dirge of Cerberus）也未能如约现身。

《永远的毁灭公爵》（Duke Nukem Forever）的缺席当属意料之中，而《潜伏者：切尔诺贝利阴影》（S.T.A.L.K.E.R.：Shadow of Chernobyl）的缺席则有些不可思议。去年 E3 上反复播放的那段演示曾令无数玩家驻足惊叹，但愿这款开发了四年之久的游戏不要成为“永远的潜伏者”。

体育游戏，EA Sports 旗下几员大将——《NBA Live 2006》、《March Madness 2006》、《FIFA 2006》的缺阵让体育迷略感失望。而掌机玩家最大的遗憾，莫过于未能一睹 PSP 游戏《侠盗猎车手：都市故事》（Grand Theft Auto：Liberty City Stories）的风采。

卢德仁批评了愈演愈烈的“成人游戏之风”（Mature-rated game track）。他首先承认，“成人游戏”曾经而且今后也会为玩家创造出最精细、最先进的互动娱乐体验，游戏业者对此不必避讳，但游戏市场的成熟、消费者年龄层的提高，并不代表所有玩家都喜欢玩暴力或色情的成人游戏。

卢德仁并没有对听众作简单的教化，为了证明自己的观点，他列举了一系列市场数据作为佐证。根据 ESA 的调查，2004 年在北美市场上发售的游戏中，“E 级”（全年龄）游戏平均每款的销量为 53.43 万套；“T 级”（13 岁以上）游戏平均每款的销量为 26.58 万套；如果不包括《侠盗猎车手：圣安德里亚》和《光晕 2》这两个超级怪兽的话，“M 级”（17 岁以上）游戏的平均每款销量仅为 15.02 万套。

三、简化玩法

“这是个无法回避的问题，许多潜在的玩家要么是完全的技术盲，连给录像机定时都不会，要么就是浅尝辄止，被困难的上手和难以理解的内容吓退。……上帝啊，在所有的娱乐行业中，我们是唯一一个衍生出了一个庞大的出版市场的行业。想想吧，玩家居然要靠一本厚达 200 多页的书去教他们该怎么去玩我们的游戏。”

卢德仁认为游戏应该更傻瓜、更易于理解，核心玩家与普通玩家之间的差距正在拉大，游戏开发者应该努力在这两个群体之间找到平衡。他的建议是，在埋头开发售价 50 美元的 AAA 大作的同时，游戏厂商也应该考虑制作一些售价 10 美元的短小精巧的游戏，这样既可以扩大游戏的覆盖面，又可以减少游戏的开发风险。他提出了 ESA 的另一份调查报告，该调查显示，60% 的美国人和 57% 的玩家认为，如果游戏更短小，而且价格更便宜，他们会考虑在游戏这种娱乐方式上做更多的投资。

卢德仁认为，尽管崇尚“游戏内涵”者会看不起“简单”的游戏，但事实上，大众离不开这些简单而有趣的东西：“正如我们不仅仅需要能够给我们的心灵带来震撼的电影，也需要那些只是带给我们几小时轻松的影片。”

四、开发融资渠道

“今天，游戏的开发模式只有两种：一种是发行商投资给内部工作室，另一种是发行商投资给外部工作室。注意，这里的关键词只有一个——‘发行商’。这是个很现实的问题，现在除了发行商外，没人肯投钱给游戏开发者。”

卢德仁承认今天的游戏开发业正在逐渐失去活力，但他反对把所有的罪责都推到发行商身上。他认为现在许多游戏的开发费用动辄上千万美元，而且失败者比比皆是，这必然会给发行商带来巨大的压力，使得发行商对于游戏的投资更加保守，更倾向于那些已经树立起品牌的开发小组或作品。他认为，发行商对创新本身并没有什么恐惧心理，要解决这一矛盾，唯一的出路是扩大融资渠道。

但在尚未完全证明自己的实力前，游戏业还无法引起投资者的足够重视。卢德仁把希望更多地寄托在了下一代身上，他说：“当游戏一族长大后进入政治领域或是成为媒体精英后，社会对于游戏的攻击会越来越



少。当他们掌握经济力量后，就会为游戏业带来更多的资金来源。几十年前，当孩子们以崇拜的目光注视着在银幕上跳动着的一个个名字时，他们在梦想着自己将来能成为和这些人齐名的电影导演。现在，当孩子们看着电脑屏幕上的游戏制作人员名单时，脑海中会浮现出同样的梦想。这一代人长大后，会有更大的几率投资于游戏业。这不仅仅是因为他们了解游戏，更是因为游戏曾经是他们童年的一个梦想。"

五、打造未来平台

"对于电影业来说，传统的影院和 DVD 仍然是消费的主要对象，网络只是一个次要平台。唱片业也是如此。但对于游戏业来说，网络已经显露出它的巨大潜能，网络游戏在韩国和中国的风靡已经证明了网络游戏的价值。我们可以预言，网络将赋予游戏业以战胜电影业的独特优势。"

卢德仁认为，尽管网络游戏和手机游戏市场在北美尚未成气候，目前只有很小的一部分潜力被挖掘出来，但在未来，这两块市场将成为游戏业最终超越电影业的法宝。



卢德仁曾在去年 ChinaJoy 上抨击中国的盗版

网络游戏方面，他举了韩国和中国为例，尤其是中国，他认为避开受盗版困扰的"硬通货"，转向网络游戏，是明智之举。卢德仁还援引 Niko 咨询公司的调查报告称，截至今年年底，中国的互联网用户将达到 1.03 亿人，大城市的宽带普及率将达到 31%。手机游戏方面，卢德仁认为目前还存在很多障碍，例如手机软硬件的不成熟、费用偏高且付费方式令人困惑、3G 服务在美国推广不力等等。但他依然看好手机游戏市场的前景，他援引英国 Screen Digest 的调查报告称，2004 年投入手机游戏市场的资金已高达 1.93 亿美元，这意味着这块市场已经作好起飞的准备。

六、打破文化坚冰

"并不是只有愤世嫉俗的政治家，或是疯狂的文化极端主义者，才会对游戏的内容表示愤慨。社会上很多有思想的理性人士，同样会对游戏的内容产生质疑。对于游戏业来说，这些和蔼可亲的普通人才是最大的阻力。他们不仅仅是玩家的父母，自己也有可能是玩家中的一员。"

卢德仁对于美国某些州政府准备通过立法限制零售商出售"M 级"（成人级）游戏给未成年人的做法提出警告，他认为这些政策与美国的宪法精神产生了冲突："所有关于禁止游戏销售的提议都是不公正的、不必要的、违反宪法的，更是完全无效的。禁令丝毫无助于父母更安全地抚养自己的孩子。"

面对舆论的责难，卢德仁表示游戏业者应学会成熟，学会自省。他说："总有一天，游戏会以更深远的方式影响到政治和文化，《侠盗猎车手》的玩家有一天会成长为参议员或媒体记者。但在那之前，适当的自我批评和自我检查是有益的。我们正在诠释和创造一种新的文化，把头埋进沙子里的'鸵鸟策略'或无视自身问题的'阿 Q 精神'都是不成熟的表现。"

卢德仁认为游戏厂商应该主动承担起更多的社会责任，他说："艺术的核心价值在于它的不受限制。但我们必须把这两个截然不同的问题区分清楚：一方面，游戏产品应该受到言论自由的保护，家长应该对孩子的成长负担更多的责任，这是毋庸置疑的；另一方面，我们应该担起自己应承担的社会责任，为我们所在的这个社会的文化价值和文化质量作出贡献，这是义不容辞的。"■



ESAlogo

E3 2005 之最

家用机

最大的惊喜：

PlayStation 3。尽管 PS3 宣称其浮点运算能力是 Xbox 360 的三倍，Xbox 360 也以 GPU 效率、内存带宽等数据加以还击，但相信最终决定胜负的，还是谁能拉拢更多的第三方游戏开发商，以及谁在价格等市场策略方面做得更有诱惑力。

最大的失望：

任天堂下一代主机"革命"（Revolution）的犹抱琵琶半遮面、《光晕 3》（Halo 3）的杳无音讯。据说《光晕 3》是微软用来对付 PS3 而雪藏起来的秘密武器，其可信度大约等同于《最终幻想 12》是索尼用来对付 Xbox 360 的秘密武器的传闻。

最酷的索尼系游戏（PS2/PS3/PSP）：

《杀戮地带》（KillZone 2）。尽管对于 E3 上播放的那段动画究竟是实际的游戏画面还是预渲染的 CG，大家争得焦头烂额，但有一点是肯定的——它让每一个看过的人瞠目结舌。

最酷的微软系游戏（Xbox/Xbox360）：

《战争机器》（Gears of War）。我们可以把它视为继《光晕》之后，Xbox 家族的新一代旗舰游戏。

最酷的任天堂系游戏（NGC/GBA/NDS）：

《赛尔达传说：黎明公主》（The Legend of Zelda: Twilight Princess）。即便对于我们这样的 PC 死忠，这款游戏仍然具有很强的杀伤力。



PC

最大的惊喜：

《敌占区：雷神战争》（Enemy Territory: Quake Wars）。　想象一下，一款以"雷神之锤"世界为背景的《虚幻竞技场 2007》或《战地 2》。





最大的失望：

暴雪、Valve、BioWare。PC 游戏的这三位领军人物，同时也是为数不多的幸存者之一，竟然没有给我们带来任何新游戏。《潜伏者：切尔诺贝利阴影》竟然没有参展。

最酷的单人主视角射击游戏：

《掠食》（Prey）。《掠食》拥有自《毁灭战士 3》和《半条命 2》之后最华丽的画面，加上丰富的谜题，它有望成为 3D Realms 公司的又一款经典。





最酷的多人主视角射击游戏：

《虚幻竞技场 2007》（Unreal Tournament 2007）。"虚幻 3"引擎加上"虚幻竞技场"的玩法，以及为喜爱单机作战的玩家提供的高品质 AI，没有人能够抵挡它的魅力。





最酷的即时策略游戏：

《帝国时代 III》（Age of Empires III）。如何将游戏性通过强大的物理引擎表现出来，这是个令人头痛的问题。不过至少《帝国时代 III》的画面已经让大家高兴了一把。

最酷的角色扮演游戏：

《上古卷轴 IV：地狱行》（Elder Scrolls IV: Oblivion）。只要 Bethesda 的开发人员不要像对待 Lens Flare 那样，无节制地使用 Bloom 特效，这款角色扮演游戏还是值得期待的。

最酷的动作角色扮演游戏：

《地狱之门：伦敦》。暴雪把它的所有精力投入了网络游戏，对于这支由《暗黑破坏神 2》原班人马组成的团队来说，未来两年内恐怕还不会遇到真正的对手。

最酷的模拟游戏：

《孢子战争》（Spore）：从单细胞生物演进出整个宇宙，还有比这更宏大的模拟游戏吗？

E3 2005 手机游戏大观

High Seize

■提供商:Nokia(SP)/Red Lynx(CP)
■类型:策略〖ST〗
■适用机型:N-Gage/N-Gage QD

成功制作过《荣誉之路》(Pathway to Glory)的Red Lynx工作室的最新航海游戏《High Seize》参加了本届E3。游戏的背景设定于17世纪,除却单人游戏模式,其竞赛模式着实让人期待,已公布的画面效果亦十分出众。游戏计划于今年10月发售。



System Rush

■提供商:Nokia(SP)/Ideaworks3D(CP)
■类型:竞速〖DR〗
■适用机型:N-Gage/N-Gage QD

这是由俄罗斯的Ideaworks3D开发组制作的一款以未来为背景的3D科幻赛车游戏,游戏描述社会底层的一群PUNK孩子的快乐赛车生活,玩家可以操控性能各异的赛车穿梭在这个奇异的世界中。游戏支持蓝牙对战,从画面构成上看非常象任天堂的著名作品《F-ZERO》,同时也有浓重的水口哲也风格。本作将于今年10月发售。






One

■提供商:Nokia(SP)/Digital Legends Entertainment(CP)
■类型:格斗〖FTG〗
■适用机型:N-Gage/N-Gage QD

印象中这应该是NG平台上的首款格斗游戏。本作最初公布时,由于画面效果出众,曾被人怀疑为传说中的NG2平台作品。当诺基亚官方在GDC 2005上正式宣布这是一款NG平台作品时,许多人大跌眼镜。这款被称为次世代NG画面的格斗游戏也参加了本届E3,大家对这款画面逼近PS2级别的作品有了一个更为直观的认识。

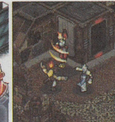


Rifts:Promise of Power

■提供商:Nokia(SP)/Backbone Entertainment(CP)
■类型:角色扮演〖RP〗
■适用机型:N-Gage/N-Gage QD

NG今年的重头RPG作品。这款由Kevin Siembieda创作的背景为恐怖小说的游戏,讲述了在不久的将来,由于核武器的爆炸所导致的一场灾难。爆炸产生的特殊效应令整个世界处于时间和空间停滞的状态,时间裂缝的产生,导致各种异状生命体的出现。游戏中你必须和这些生物不断战斗,并最终摧毁幕后的阴谋者,夺回能量。从目前公布的截图来看,游戏的战斗采用了非日式游戏中少见的战棋方式。









Code Age Brawls

■提供商:Square Enix(CP)
■类型:角色扮演〖RP〗
■适用机型:不明

同样来自SE社的手机游戏,作为《钢之炼金术师》之后SE致力打造的全方位品牌,"Code Age"近来可谓势头迅猛,在刚公布PS2版本后不久,SE就迫不及待地公布了手机版本的消息。本作类型为角色扮演,从目前公布的画面来看,游戏的3D引擎相当出众,游戏将于今年晚些时候在日本发售,美国地区的发售消息并未确定。

武藏传

■提供商:Square Enix(CP)
■类型:动作〖AC〗
■适用机型:不明

Square Enix在E3大展开始前不久,配合PS2版本同时发售了手机版《武藏传》。同PS2版本相比,手机版本减少了多边形的数量,但同时也带来了更为流畅的游戏速度。为了方便手机玩家,还简化了组合技的输入,并加强了AI。游戏的音乐效果异常出色,野村哲也极具特色的人设也为游戏增色不少。



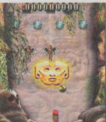
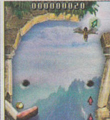


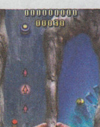


Mile High Pinball

■提供商:Nokia(SP)/Bonus(SP)
■类型:桌面〖TB〗
■适用机型:N-Gage/N-Gage QD

NG上的首款弹珠台游戏,游戏提供了各式各样新奇的场景关卡供玩家选择,画面效果亦是十分出众。最值得一提的地方就是玩家可以通过无线蓝牙连接,进行多人混战游戏,真是其乐融融。相信它会成为NG玩家的休闲首选。



Before Crisis – Final Fantasy VII

■提供商:Square Enix(CP)
■类型:角色扮演〖RP〗
■适用机型:不明

在日本已推出数章的大热手机版《最终幻想7:危机之前》(Before Crisis – Final Fantasy VII)将在E3上进行展出,并确定在2006年登陆美国。游戏以《最终幻想7》的六年之后为故事背景,形式为RPG,支持多人连机模式。






FIFA Football 06

■提供商:EAsports(CP)
■类型:体育〖SP〗
■适用机型:不明

作为惯例,EA的看家游戏之一FIFA系列在每年的E3上都会推出全新一代的作品,本届推出的毫无疑问是《FIFA 2006》。EA此次将在MOBILE、XBOX PS2、X360、GC全平台推出《FIFA 2006》,已公布的手机版本画面和NG平台的《FIFA 2005》非常相似,至于具体的系统还待EA的进一步公布,不过在普通手机上能玩到原汁原味的FIFA已足够让人热血沸腾了。





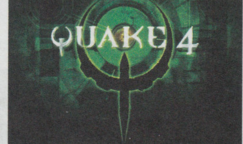



■类型：动作《AC》 ■制作：Raven Software ■上市：2005年第四季度

终结个人英雄主义时代 雷神之锤Ⅳ Quake 4

众所周知，由id Software开发制作的"雷神之锤"系列游戏是大家公认的最受欢迎的主视角射击游戏。该系列游戏中的前三部作品都曾经风靡一时，深受广大玩家的喜爱。如今，该系列游戏中的最新作《雷神之锤Ⅳ》（Quake 4，后文简称Q4）正在紧张的开发制作之中，预计将于今年的第四季度正式推出，这对于众多的"雷神迷"来说应该是一件极为值得期待的事情。不过，令人感到意外的是，Q4将抛开前作中一直沿袭的"孤胆英雄力敌千军"的游戏方式，引入了团队作战的概念，并且游戏的开发者也由id Software变为他们的长期合作伙伴Raven Software，这不禁让我们对新作的表现平添了一丝怀疑和忧虑。那么Q4的情况到底如何呢？在今年的E3大展上，Raven Software为我们揭开了神秘的面纱。

在Q4中，玩家将第一次有机会扮演真名实姓的角色。说来也真是不容易，在前面的几款作品中，尽管玩家杀了昏天黑地，但自己扮演的却是一个只有代号的家伙。如今在Q4中，总算有人为自己起了一个名字——马休·凯恩（Matthew Kane）。不仅如此，身为精英突击队员，自己还有了一段神秘的过去或者说复杂的历史。欣喜之余，加入了犀牛小队（Rhino Squad），参加了攻击外星怪物Strogg的行动。



其实，Q4的故事是紧接着1997推出的《雷神之锤Ⅱ》（Quake Ⅱ）的结尾开始的。在Q2中，主人公是一个无名无姓的太空战士，同样进行着与Strogg的艰苦战斗。对于没有接触过Q2的玩家，或许不清楚Strogg到底是一种什么怪物。它们喜欢通过捕获其他种族的生物来扩充自己的力量，使用机械部件来"翻新"自己的战利品，同时通过植入神经控制芯片，让他们永远成为没有头脑的奴隶。

Q2中的高潮战役发生在外星怪物的老家Stroggos星球上，当主人公来到Stroggos，成功地侵入怪物们的基地，破坏了行星的防御系统，同时还杀死了怪物的首领Makron，人们认为战争总算结束。但是实际上一切才刚刚开始，怪物们并没有被完全消灭，它们再次卷土重来。而玩家这次的使命就是与犀牛小队的其他成员一起，攻击外星怪物的巢穴，将敌人对地球的威胁彻底消除。

不过，事情并没有想象中的那么顺利，玩家在战斗不幸被俘，这意味着自己即将被怪物们"改装"，并且永远失去意识。幸好，在危机时刻，玩家被自己的同伴所救，虽然躯体被安装了机械部件，但是人类的思想并没有改变。同时，由于机械部件的作用，玩家还变成了具有超强力量和速度的超人，并且能够侵入Strogg的通讯系统和网络，从而为最终消灭敌人提供了便利条件。

Raven Software是否能够接好id Software的班，这恐怕是大家最为关心的问题。其实，Raven Software是最为适合接手这项工作的游戏开发小组。自从开始制作动作游戏以来，他们就一直坚持使用id Software的游戏引擎技术，并且加以改良创新，形成自己的独特风格。比如曾经用于《命运战士Ⅱ》（Soldier of Fortune 2）中的ROAM系统和GHOUL Ⅱ技术，就是基于《雷神之锤Ⅲ团队竞技场》（Quake Ⅲ: Team Arena）的游戏引擎技术所创建的。不过，对于Q4来说，上述的创新技术并不是游戏的焦点所在，而全新设计的AI和团队作战系统才是Raven Software的实力和经验的体现。

正如先前提到的那样，Q4中引入了团队作战因素，因而玩家在游戏中将不再是孤军奋战。作为小队中的一名成员，玩家需要与伙伴一起行动，相互帮助，完成任务。很多玩家都喜欢将"雷神之锤"系列与"毁灭战士"（Doom）系列相比较，而这一点正是Q4与《毁灭战士Ⅲ》之间最大的差异之处。在DOOM3中，玩家只能在昏暗的游戏场景中独自战斗，而在Q4中，玩家则必须与伙伴相互配合，携手前进。大多数情况下，如果玩家失去了伙伴，那么就意味着某个任务必须重头再来。

不过，Q4毕竟不是"汤姆·克莱西式"的团队作战游戏，而玩家也不是作战小队的队长，无须为小队其他成员下达各种各样的战斗指令。Raven Software尽可能地将命令交互界面制作得直觉化和直接化，同时让每个小队成员都基于自己在队伍中所扮演的角色来发挥自己的作用。比如，在某个任务的初期，如果玩家解救了一个医师，那么在随后完成任务的过程中，这个医师将自动为玩家提供治疗服务。



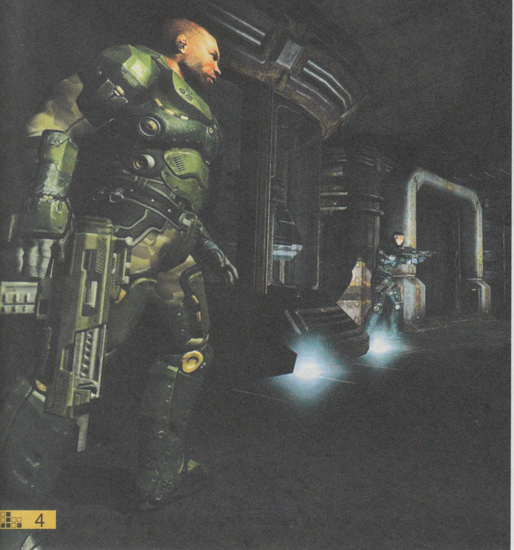
不管怎么说，Q4都是一款颇为令人瞩目的游戏。目前，Raven Software和Activision透露出来的游戏相关信息还不多，我们只能对Q4初步有所了解。不过，相信在8月份举办的QuakeCon上，Q4一定会以完美的姿态出现在翘首以待的玩家面前。■





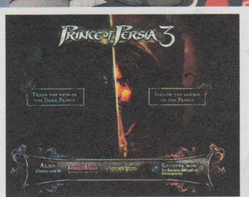






■类型：动作冒险〖AC/AD〗 ■制作：Ubisoft Montreal ■上市：2005年第四季度

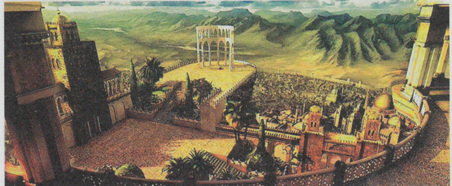
战胜自我即为宿命的终结 波斯王子Ⅲ（暂定名） Prince of Persia 3



当动作冒险类游戏随着"古墓"系列的失败而日渐衰落的时候，新"波斯王子"系列的诞生给动作爱好者们带来了新的曙光。《时之砂》用巧妙的谜题设计，精彩流畅的动作表演开创了动作冒险的新时代。一年之后，第二代《武者之心》在前作基础上大幅度强化了战斗成分，可在谜题设计上却有些退步。尽管有时空交错的关卡设计，但游戏并未因此而变得更为精彩，相反却显得有些条理混乱。现在，第三代"波斯王子"于今年的E3展上正式对外公布，并确定将在年内于多平台上发售。本作将是新"波斯王子"系列三部曲的完结篇，前两作情节中所有的疑团和矛盾，都将在本作中得到最终揭示。

延续前作的情节，当王子与他心爱的Kaileena返回家乡巴比伦的时候，迎接他的并不是盛大的欢迎仪式，而是被烈焰吞噬的城市。当愤怒的王子冲入城市准备去解救他的子民时，却发现自己似乎成了来自另一个世界的陌生人，那些曾经听命于他的伟大战士已经将王子当作敌人来对待。我们的冒险将由此展开。





在新作中，我们的王子将担负起重建王国、拯救民族、保护爱人的重任，为此他将开始同新的敌人——也许就是他本人——作战。为了表现这种特殊的情节设定，制作者在游戏中不断变换着王子的形象、天性和行为举止。邪恶的王子将会是一头白发，身着黑衣，手持散发着邪恶力量的武器——家族之刃（能够变为锯齿长鞭的匕首）。谁也不知道这个邪恶角色到底来自哪里，只能猜测是以往王子跨越时空冒险的产物。

游戏中，正邪两个主角将在不同风格的场景中交错展开冒险。尽管是两个个性完全不同的角色，但游戏本身的行动系统并没有大的改变，熟悉两作的玩家应该可以轻松地开始游戏。唯一不同的是，本作的场景风格延续了《武者之心》的阴郁，却并没有回归《时之砂》那样清新的风格，尽管游戏大多在庞大都市的开阔场景中展开，但黑暗、火焰、仇恨将充斥其中，这也隐喻着王子双重性格的转变。

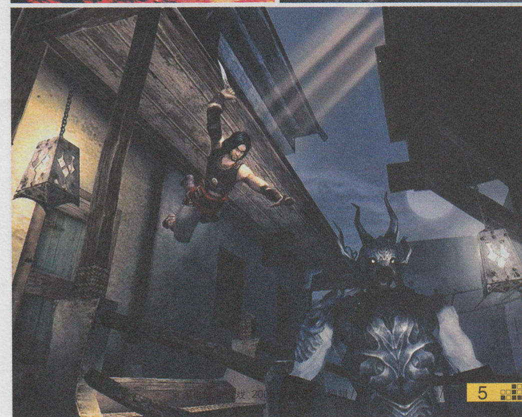
在游戏展开形式上本作也有所不同。虽然故事还是以单线形式展开的，但发展每一段情节的条件却都会有不同的选择，这里已不再是简单地变换场景。实现这种选择其实并不复杂，在开阔的场景中，玩家将发现很多行动目标和路线，此时作出的选择便会改变情节触发的条件。

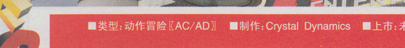
"隐密行动"是新作的又一大特色。这里需要注意的是，尽管游戏使用了《细胞分裂：混沌理论》相同的AI程序，但游戏形式还是有本质不同的。这里所谓的隐密行动并不是要你长期潜行，而是要在未被敌人发现的前提下快速消灭挡在路上的敌人。因为一旦被某个敌人发现之后，他可能会大声呼喊，从而引来更多的守卫，使你陷入艰苦的混战当中，于是如何瞬间消灭敌对目标便成了行动中所要解决的关键问题。谈到这里，我们就要来说说之前曾经提到的神秘武器"家族之刃"，它将带给玩家更多的战斗选择。除了在前作组合格斗技系统基础之上，所表现的华丽战斗外，"家族之刃"更允许玩家在特定条件下对敌发动致命一击。对于某些不擅格斗的玩家来说，"隐密行动"似乎更适合他们的口味。

目前，我们对游戏的了解还只停留在表面，对于游戏具体的新增动作和操作方式都还没有深入的体验。例如，在宣传动画中出现的那段战车追逐场面，现在还不能了解具体的情节和操作方法。让我们暂且用制作者的话作为结尾吧，"《波斯王子Ⅲ》将回归系列最初成功的起点，而且必将完全超越《武者之心》"。■







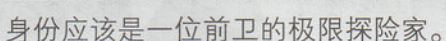


expo

■类型:动作冒险〖AC/AD〗 ■制作:Crystal Dynamics ■上市:未定

跳跃中重生的劳拉 古墓丽影:传说 Tomb Raider:Legend

劳拉·克劳馥,一个曾经红极一时的名字。当这个名字第一次在"古墓丽影"一代中出现的时候,便为3D动作冒险类游戏下了一个完整的定义,此后的几年中,劳拉创造了更多的神话,甚至一度成为《时代周刊》的"年度风云人物"。然而所有荣耀的光环却不能掩盖系列的衰落,虽然CORE的制作人努力的想要在第四个年头让劳拉回归原点,但事实上,我们的女士已经越走越远了。此时此刻,我们并不想再指责系列后期作品中那些效仿的流行成份,但事实上正是这些"新"元素使劳拉失去了自我,她已不再是我们曾经熟悉的那位勇敢的冒险家了。



劳拉·克劳馥,在我们印象当中,她永远都是一往无前的勇士,用她的智慧和幽雅的动作,挑战古人类文明遗迹中的一切险恶机关。你并不能简单的认为她只是一位盗墓者,真正与之相符的身份应该是一位前卫的极限探险家。

现在,劳拉·克劳馥又回来了,而这次打造"古墓"传说的变成了Crystal Dynamics,他们想要重现人们印象当中真正的"古墓"传说。

目前我们对于劳拉这次冒险的具体情节还一无所知,唯一了解的只是我们勇敢的女士将在西非、喜玛拉雅山脉、俄罗斯、秘鲁、玻利维亚等地游历。本作使用的是EIDOS今年推出的射击游戏《雪盲计划》的图像引擎,按照官方公布的消息来看,应该相比前作有了长足的进步,但从目前公布的截图和动画来看,游戏的画面效果却不容乐观,首先感觉构建场景的多边形数量较少,而人物的表情则显得有些生硬;此外,画面中体现的光影效果也不够柔和。现在我们只能寄希望于游戏的最终版本中会增加更多的细节,或者在气氛渲染上有更出色的表现。





在动作方面,可能是制作者最下工夫的地方。除保留和改进以往的经典动作外,劳拉被赋予了更多、更新颖、更灵活的动作。这也是为了体现作品回归系列传统探险主题的重要举措。据悉,本作将游戏的重点放在了表现动作特技方面,而战斗则只占了游戏中相对少的部分。

为了给丰富的动作以用武之地,制作者精心设计了大量复杂多样的游戏场景,同时在这些场景中包含有诸多设计巧妙的谜题,尽管目前我们还不能了解关于解谜方面更多的细节,但从动画来看,游戏的场景回到了我们熟悉的古文明遗迹,而劳拉则在其间展示着跳跃、攀爬、悬荡等动作,通过一个个障碍。仅此一点,游戏已经有了些许吸引人的卖点了。



在动作表演的过程中,视角会根据当时环境和动作惊险程度,自动调整变化,可以满足所有观察的需要,同时也是一种视觉的享受。另外,在此过程中还会有一种体贴的设计,当你面对谜题时,劳拉的视线可以给予大量的提示,指引行动方向。

正如我们曾经介绍过的一样,本次劳拉更换了装束,同时携带有各种先进的现代化装备和武器,这些装备可以帮助劳拉完成各种谜题。同时,尽管战斗成分并不是游戏未来的重点,但我们还是看到了部分新增加的动作。在动画中我们可以看到劳拉将敌人踢向空中,随后向半空中的敌人开枪射击的精彩场面(不由得联想到PS2名作"鬼泣")。

制作者最终谈到游戏对应XBox Live将有在线模式,但拒绝透露其详情。这绝对是非常令人兴奋的消息,如果真的是多人游戏模式的话,很难想象那到底会是什么样子。我们只能继续等待游戏未来发布的消息了。■

■类型:动作冒险〖AC/AD〗 ■制作:EA Redwood Shores ■上市:2005年秋季

以《教父》的名义
教父
The Godfather

教父》(The Godfather)小说和影片的影响力在此自然不必多言,如今,Electronic Arts决定以全新的手法再现这个经典的传奇故事,将其制作成为一款独特的开放式动作游戏。乍看起来,游戏似乎与《侠盗猎车手》(Grand Theft Auto)和《四海兄弟》(MAFIA)颇有相似之处,但是游戏开发者的"野心"并不仅限于此,他们要将游戏制作得更为出彩。为了超越其他同类游戏,EA在曼哈顿的"小意大利"搞了一次"群星荟萃"活动,他们将在游戏中直接采用演员詹姆斯·凯恩(James Caan)、罗伯特·杜瓦尔(Robert Duvall)以及"教父本人"马龙·白兰度的声音和形象。目前,尽管有关《教父》的消息透露得很少,但是从一些游戏的幕后制作人员口中,我们还是能够了解到一些相关的游戏特色。



先不谈《教父》的游戏性到底如何,单说游戏的产品价值就会给人留下深刻的印象。为什么这样说呢?首先,EA煞费苦心地"招揽"了电影中的二十多名演员,其中包括先前提到的詹姆斯·凯恩和罗伯特·杜瓦尔,甚至在马龙·白兰度去世前,还专门请他为游戏录制了画外音。在游戏中,这些演员不但重新演绎了电影中的一些经典场面,而且为新增的故事情节增添了一定的深度和内涵。其次,EA请来了畅销小说《教父归来》(Godfather Returns)的作者马克·韦加纳(Mark Winegardner)作为游戏故事的编撰顾问,他将在电影原有的基础上,为游戏增加额外的故事背景以及全新的故事情节。最后,EA邀请著名作曲家比尔·康提(Bill Conti)为游戏谱写了将近100分钟的原声音乐,与游戏故事相得益彰,淋漓尽致地表现出复杂的环境氛围以及激烈的黑帮斗争。因此,游戏好不好玩姑且不说,巨大的产品价值就足以令人满怀期待了。



话又说回来,光有噱头没有游戏性也是不行的。否则,游戏将会失去自己的根本。幸好,《教父》是一款两者兼顾的游戏,并没有叫大家失望。在游戏中,玩家需要将20%的游戏时间花费在极速飞车上,而剩余的80%游戏时间则用来进行射击、格斗,甚至施展胁迫、威逼等手段。除了使用暴力之外,玩家还要学会如何耍弄手腕,控制其他的黑帮家族为己所用,不断地积累自己的财富,扩充自己的势力,最终攀登至权力的顶峰。可以看出,《教父》并不是一款简单的动作冒险游戏,它还需要玩家开动脑筋来达到自己的目的。为此,EA从现有的创作团队中抽调出一部分富有经验的人员来开发制作《教父》。其中,最为显眼的就是"007"系列游戏的制作人员,他们可谓是"身经百战",负责游戏动作方面的设计工作。此外,令人感到吃惊的是,"泰格·伍兹"(Tiger Woods)系列游戏的制作人员也投入了《教父》的工作中。其中,著名的"泰格·伍兹"系列首席设计师迈克·奥尔森(Mike Olsen)将负责游戏操控方面的设计,力图让《教父》的游戏操作如同"泰格·伍兹"系列游戏那样体现出独创性,从而在同类游戏中独占鳌头。同时,游戏的角色创建系统也是借鉴了"泰格·伍兹"系列的特点,让玩家能够创建出各种独特样貌的角色。尽管角色创建的选项没有"泰格·伍兹"那么丰富,但是玩家完全可以创建自己心目中的意大利式美国人,包括那些模样搞笑的家伙。



EA副总裁兼执行制作人David De Martini说,与同类游戏相比,《教父》的游戏世界更为现实生动。玩家的行动将直接影响到游戏世界的变化。不同的道路,不同的任务,以及不同的结局都取决于玩家自己的选择。另外,游戏中的NPC还将记下玩家对他们所采取的举动,并相应地做出反应。玩家既可以通过暴力手段使自己成为一个粗暴残忍的家伙,也可以通过外交手腕控制他人并把握形势,从而成为一个聪明的黑帮首领。游戏开发者的目标就是要为玩家创造一个有机延展的真实世界。

在游戏的演示版中,游戏开发者演示了四分钟的游戏片断和一些CG动画。不过,仅仅四分钟的游戏演示,我们还无法窥测出更多的游戏内容。正如开头所提到的,目前游戏唯一能够肯定的方面只是那些著名的演员、作家和作曲家,而EA所提出的独特的游戏操控性和开放稳定的游戏世界等内容我们还无法确定。对于《教父》来说,同类游戏中《侠盗猎车手》、《四海兄弟》势必都将推出自己的续作,加上其他蓄势待发的新作,这些游戏都将成为自己强有力的竞争者。EA要想凭借《教父》在黑帮游戏中独树一帜似乎并非易事。不过,正因为如此,才会引起我们浓厚的兴趣并从中不断获取快乐。■

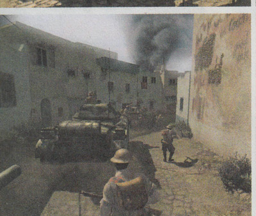
■类型：动作射击〖FPS〗 ■制作：Infinity Ward ■上市：2005年第三季度

战争大片的胜利 使命的召唤Ⅱ Call of Duty 2





“我们保留了《使命的召唤》（Call of Duty）中那些值得称道的东西，并没有刻意地去改变它们。”Infinity Ward游戏制作公司的主管、《荣誉勋章》和《使命的召唤》两款超级大作的制作组核心人物——文斯·赞普拉（Vince Zampella）说，“游戏展现出来的依旧是恢弘的战斗以及混乱的战争场面。”话虽如此，可是当我们在2005年的E3上初步接触《使命的召唤Ⅱ》的时候，却发现游戏同前作相比发生了很大的变化。





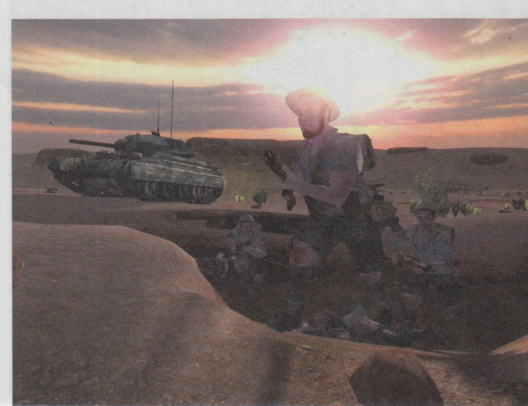
前作是一款标准的直线性作战模式的射击游戏，而二代作品则是一个开放式的战场。游戏包括1941年到1945年间东线和西线诸多战役，但我们可以在各个战役之间按照自己的意愿自由切换。每当完成某一个任务的时候，另一个新的任务随即开启。如果你被卡在某个“特殊”的任务中，则可以考虑先暂时放弃这个任务，尝试着去完成其他的任务，然后继续进行原来的任务，或许会得到新的提示和灵感。

游戏还为玩家完成任务提供了多样化的途径。比如，在某一个关卡中，玩家需要完成四个任务，由于完成任务的顺序可以自由选择，因此影响到完成任务的方式也有所不同。“同前作一样，玩家在游戏中将接受几个任务，同时获得提示自己必须做什么和怎样去做，”赞普拉说，“只不过玩家现在可以颠倒次序来完成这些任务。在一个关卡中玩家可以选择多种途径来完成任务。我们希望，如果战斗发生在城市中，那么这个城市就是一个城市，而不仅仅是一个通道。”的确如此，当玩家进行某次任务的时候，或许会死上六七次。而每次重新读取任务的时候，都会感觉到自己可以用不同的方式来完成任务。与先前以直线性的固定方式在某个城市中穿梭不同，如今玩家可以选择采用哪条路径穿过一系列的建筑，这使得游戏极具动态化交互感。

这次《使命的召唤Ⅱ》提供的试玩版是一场发生在北非突尼斯的战斗。剧情是一个作战小队随着三辆坦克冲入了沙漠中某小镇，但遭到德军伏击，局势陷入混乱。在这个场景中，我们第一次接触到游戏全新引入的“战斗絮语”（battle chatter）系统。这是个什么玩意呢？开发组的军事顾问告诉游戏设计师们：“在战斗中，只要第一枚子弹射出了，就没有任何隐秘行动可言了，整个战场会立即‘活跃’起来。”为了体现这种“活跃”的气氛，制作组发明了“战斗絮语”系统，这个系统录制了大约20000句语音，包括“我在装弹！”“掩护我！”“赶紧过来！”等等，当这些乱哄哄的话语在耳边响起的时候，玩家就像在看《兄弟连》，大兵们叽里呱拉吵成一片，充满了紧张感和战争气氛。

先前，玩家对于一代的抱怨之一就是游戏时间过短，单人游戏大约只要8个小时即可通关。虽然二代的游戏时间相对来说应该长一些，但这并不是开发商Infinity Ward所关心的。“我们只是在做我们最初计划好的游戏，在游戏时间长度方面并没有刻意追求。我们的主要目标是制作一款优秀的游戏，而不是只带给玩家15小时的游戏体验。”文斯·赞普拉如是说。从他的这个表态中，我们可以预测，《使命的召唤Ⅱ》在多人连线部分会有很大的投入和非常精彩的表现，它也许会像著名的CS那样，在多人模式方面取得比单人模式更大的成功。■





■类型:回合策略〖ST〗 ■制作:Firaxis Games ■上市:2005年11月1日

古老的史诗,华丽的延续 文明Ⅳ Civilization Ⅳ

十四年前,伟大的游戏制作大师席德·梅尔先生为我们带来了前所未有的游戏奇迹——《文明》,这部涵盖人类文明几乎所有重要元素的史诗级游戏至今仍不能被超越——就连它自己的续作也无法将它超越。每一部"文明"的续作都只能是在它原有的架构上加以改良式的雕琢,使它更加完美。在今年的E3上,我们看到了最新的《文明Ⅳ》,它在传承"文明"系列精神的基础上,对自一代以来就延续使用的政治制度、宗教和科技等诸多系统进行了革新,可以说,在经历了三代的短暂低谷后,第四代"文明"可能会像当年的第二代"文明"一样,为我们带来耳目一新的感觉。



以往的"文明"中,政治制度被机械的划分为奴隶制度、封建制度、资本主义制度等诸如此类,玩家用一个指令就变换了制度。而事实上,我们很难在现实中找到哪一个国家实行标本式的某种制度,而且制度改革也不是单纯的"非此即彼"。所以,《文明Ⅳ》摒弃了原有的政治制度模式,让玩家通过规定一系列法令,创造富有自己特色的政治制度:是否实行言论自由?是否实行市场经济?是否实行奴隶制?每一项法令都会影响到你的国家的各个方面,而在对一系列法令作出选择后,你会发现,你拥有了一套独特的政治制度,它不属于教科书上的任何一种,却能为国家的发展带来巨大的动力。随着时代的进步,你还可以通过调整法令来改良你的政治制度,让"生产关系永远适应生产力的发展"。











宗教在文明史上的重要地位一直被"文明"系列忽视了,《文明Ⅳ》要填补这个空白。玩家从七大宗教(其中还包括中国的道教)里选择一种之后,就能得到它对文明发展带来的加权影响。但宗教的作用不等同于我们前面说到的政治制度,它的影响还体现在它的扩张性上:你可以派遣传教士,把本国的宗教传播到邻国,如果该国接受了你的宗教,那么共同的信仰会让你们的关系更加和睦。而"圣城"设定则更是紧贴现实,每个宗教都有一座拥有神器的圣城,一旦占领此城,那么所有信仰该教的城市都会处在你的目光之下。可以想见,在《文明Ⅳ》里,对圣城的争夺会和现实中一样激烈。





科技

科技的革新体现在科技发展途径的多样化。在《文明Ⅳ》里,没有一个固定的科技树,玩家可以创造自己文明发展的科技树,你想获得某种科技,可以有多种发展途径,科学的发展不再遵循一条既定的路线。在通向科学颠峰——"宇宙航行技术"的征途上,各民族都有自由的发展空间。



《文明Ⅳ》里的伟人有两种,第一种是民族领袖,每个民族都有两位领袖可供选择——他们的区别不止是名字和照片的不同,而是每个人都有自己的世界观和行事方式。譬如作为法兰西民族,选择拿破仑做领袖的话,就会大大增加扩张倾向,而且军事单位的战力会获得加强,而另一位领袖——喜爱奢华的"太阳王"路易十四,则会让法兰西在文化艺术领域取得成就。在和外族打交道时,也要充分注意该国领袖的性格,譬如印度领袖圣雄甘地,就是一位对弱小民族友好、秉持非暴力精神的人物,和他很好相处;而蒙古人要是选择了忽必烈为领袖,邻国们可就要当心了,这位大汗几乎拒绝一切外交谈判,相信实力才是最大筹码。第二种伟人是人文方面的杰出人物,包括科学家、艺术家、工程师、商人、先知等,他们都是历史中的名人:摩西、爱因斯坦、牛顿、莎士比亚等等,在满足一定条件后,你的民族里就会产生这些伟人,他们会对发展带来深远的影响,譬如科学家会让科技发展提速,而工程师能加快奇迹的建设速度,商人可以在与邻国的贸易中获取巨大利润等等。换句话说,这些伟人就等同于另一种形式的"奇迹"。



在E3上,我们看到了《文明Ⅳ》的运行画面:在战斗中,可以清晰的观察到士兵铠甲和盾牌上的纹章,士兵的行进会在地面上留下脚印,他们格斗的动作非常流畅自然,而各族建设的奇迹也直接能从世界大地图上观察到,通过缩放地图和变换视角,能看到许多有趣的细节。可以说,《文明Ⅳ》的图形效果在回合制策略游戏中已属一流,与大部分RTS相比,也不相上下。在经历了"内涵丰富、外表平实"的三代作品之后,新一代的"文明",终于第一次可以用"华丽"来形容了。■





■回合策略《ST》 ■制作：Nival Interactive ■上市：2006年第一季度

英雄不死，老兵归来
魔法门英雄无敌Ⅴ
Heroes of Might and Magic V

在2005年的E3上，还有什么事情能比看到一位老朋友的归来更让人感到高兴的呢？《魔法门英雄无敌Ⅴ》终于又一次让"英雄无敌"这个经典的游戏系列站在了全球游戏盛会的舞台上。



在第三代"英雄无敌"达到2D游戏图像效果巅峰后，《英雄无敌Ⅳ》开始向3D转型，但效果并不如人意，这也直接导致了制造商New World Computing在商业上的失败和育碧对"英雄无敌"品牌的收购。在育碧的计划中，第五作由俄罗斯制作组Nival Interactive来完成，在地球上插着巨剑的New World Computing标志永远从"英雄无敌"中消失了，那么，"英雄无敌"的精神是否还将延续？从目前在E3上得到的资料来看，《英雄无敌Ⅴ》仍然是一款以奇幻世界为背景的回合制策略游戏，如果要说从新一代中体会到最大的变化，那就是极具震撼力的华美图像了。

在城市建设画面里，我们看到在"英雄无敌"中第一次出现了极其壮观的全3D城堡，按照与周围的民居比例来说，这座红褐色的人族城堡至少高110米，尖端直插蓝天。我们可以转换各种角度，拉远或拉近来欣赏它的英姿，然后点击城堡的各个部分，调出菜单发布建设或者招募的指令。城堡的细部——窗户、箭垛、阶梯都刻画得非常精致，上百栋民居聚集在它的周围，拉近画面，我们看到每一栋民居得窗户和墙壁装饰都清晰可见。如果说《英雄无敌Ⅲ》的城堡画面达到了游戏2D美术的颠峰，那么《英雄无敌Ⅴ》的城堡则是这个荣誉在3D领域里的延续。

走出城堡，让我们来看看世界地图和英雄们的移动。五代的世界地图是全3D的，我们可以极大的放大画面，来观察细部。瞧，一位人族英雄出发了，他银色的铠甲闪着光辉，举着红色的狮鹫旗帜。移动时仍然会先有一个虚线的路径提示，然后点击确认，开始移动，就像我们熟悉的那样。不同的是，我们可以从各个角度来观察他，欣赏旗帜和他头盔上的羽毛迎风移动。他到达了一处磨房，占领了，原本灰色的磨房变成了彩色，水车的轮子开持转动。在《英雄无敌Ⅴ》美轮美奂的世界中，你也许会忘记自己是身负指挥重任的领主，而会像一个出门野餐的孩子那样，开始欣赏起一群从空中飞过的白鸟，一头在民居的栅栏里转来转去的小猪，甚至是地上轻轻摆动的小草……

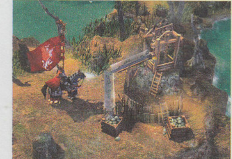


我们在E3上发现，很多欧美游戏的画面都不再是过去那种如"暗黑"、"辐射"般外观晦暗的风格，而是有了日式游戏的明亮和艳丽，《英雄无敌Ⅴ》则是其中最漂亮的一款。所有种族的单位都有一到两种专属的颜色，使他们看上去特色分明，譬如人族以高贵的天蓝色为主色调，而地狱兵种则多以暗红色和银色装饰自己，这些色彩搭配都非常协调，和场景融为一体。

战斗画面也完全3D化了，真实得看上去更像是FPS或者RTS，而不是原先的策略味很浓得棋盘式格局，这会给指挥带来不便吗？会影响《英雄无敌Ⅴ》作为一款传统策略游戏的价值吗？在没有实际游戏之前恐怕还很难作出结论，我们期盼新的制作组Nival Interactive能像New World Computing干得一样出色。不管怎么说，第五代"英雄无敌"前所未见的强大图像表现力不容置疑，这让身为"英雄无敌"FANS的小编激动得涕泪横流……嗯，我们的老友是一位盖世英雄，总有一天，它会光辉夺目的归来，就在今天，就在E3。■











■类型：网络角色扮演〖MMORPG〗 ■制作：ArenaNet ■上市：2005 年 3 月

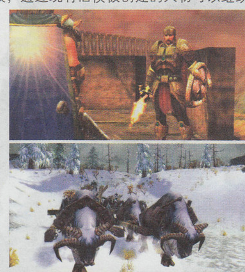
世界范围内多人竞技游戏 公会战争 Guild Wars

大型 3D 网络游戏《公会战争》零售版本在今年 3 月全美发售以来，始终在北美游戏排行榜中居高不下。而在本次 E3 大展中，我们首先了解到了它的开发公司 ArenaNet 的一些情况。这个由原暴雪核心开发人员，曾参与《暗黑破坏神》（Diablo）以及《魔兽争霸》（Warcraft）系列游戏的开发者，以及曾参与 Battle.net 以及《暗黑破坏神 II》和《魔兽世界 III》的 3D 图形引擎设计工作的 Jeff Strain、Mike O'brien 和 Patrick Wyatt 等人创立的游戏开发公司，是由 NCSOFT 投资组建的，总部位于西雅图。《公会战争》是他们的处女作，融入了他们对在线角色扮演游戏的理解，以及一些革命性的游戏设计理念，因此深受世界游戏人士的关注。



本作品是专为喜欢 PK 的玩家设计的对战网络游戏，其中装载了特殊技能系统，玩家可以一个人或组队完成任务，也可以和其他众多的玩家一起配合行动或相互竞争，以创造属于自己的传奇故事。此外，游戏中还有大规模的行会战和淘汰赛。据悉，ArenaNet 正在着手设计无障碍的大众转播模式，玩家可以通过它观看到任意一场正在进行的比赛（可以不需要进入游戏参与，也不会死在里面）。同时，《公会战争第二章》的设计计划也在有序进行中，目前已经绘制完成了几个新区域地图，如巨大的地穴在寒冷的山脉中延伸，可以直达极地怪兽的老巢。这些新的区域将带入许多新的怪物、任务以及战利品，提升游戏故事的延续性。预计《公会战争第二章》将在 2006 年的下半年度正式上市。

在本次 E3 展上，NCsoft 向公众展示了最新的《公会战争》版本，这次更新是在 5 月 14 日进行的，其中主要针对 PvP 竞技场进行了修改。以往每个竞技场都有一个独立的前哨基地（OUTpost），当你进入一个竞技场时，你可以持续不断的在那个地图上进行战斗直到你输掉为止。而现在，各种高级别竞技场地图中都设立了公共接口，连接到公共的前哨基地中，而玩家在进入高级别竞技场后，必须充分掌握所有的胜利条件不同的高级别地图，方能保持胜率。每次的 PvP 连胜记录，都将被游戏显示出来。在创建 PvP 人物后，将会出现一个新的游戏场景，玩家可以选择不同的 PvP 人物起始位置。在新版本中，撤换了部分比较老旧的角色模板，并加入了一些新模版，其中包括在 4 月阶段竞赛中取胜的公会的设计，这些改变仅在创建新人物的时候起效，通过现有旧模板创建的人物可以继续使用那个旧模板。



《公会战争》改变了游戏方式，不只表现在零售模式上（玩家只需购买一个“授权帐号”CDKEY，就可以进行游戏，而不用再为这款网游支付任何费用），还表现在不同于以往枯燥重复的升级模式和地图模式上，在本作中那些重复性很高的内容都被尽可能的排除，游戏所具备的各种要素都是为了使玩家能充分体会到网络游戏的快乐而设计。玩家可以学到为各个角色准备的数百种丰富多彩的技能，还可以进一步研究组合那些技能，创造出属于自己的技能组合战术。游戏可以让数千人同时进入同一个游戏世界互动，玩家可以在城镇和出生点与其他玩家组队，然后共同进入专门的空间（即类似《魔兽世界》中的副本任务）完成挑战。另外，虽然游戏由多个世界组成，不过前往各个场景不再需要在大地图上进行漫长的移动，玩家只需用鼠标在传送点轻轻敲击目的地的名称，就可去到想去的场景。实际上，玩家可以简单的，自由的去到任何自己想去的地方。



另外一个同现有的网络游戏最大的不同在于，现有的绝大多数网络游戏如果玩家不在同一个服务器里，那么玩家之间就不能见面，而《公会战争》则采用了新的服务器系统，实现了所有的玩家都在同一个世界里互动，也就是说，只要玩家登陆了这个游戏，就都处在同一个服务器中了，所有玩家都有机会见面。■



■网络角色扮演〖MMORPG〗 ■制作：Turbine ■上市：未知

真D&D风格网络游戏来袭
龙与地下城 Online
Dungeons & Dragons Online: Stormreach



如果说《魔戒 Online》在真正多年浸渍的老欧美游戏玩家的眼里不过是在炒电影冷饭的话，那么我想他们现在应该都在摩拳擦掌等待着 Turbine 即将正式推出的今年最振奋神经的游戏——应该不用说了吧……能够在欧美网络游戏期待榜上常年驻留前三位置的，去年评价仅次于 Ncsoft《公会战争》的就只有《龙与地下城 Online》（Dungeons & Dragons Online）了。

D&D，只要说到这个，就应该不需要什么其它罗索的话来诠释它的魅力了。当然，即使你面对着那一本厚厚的游戏说明书发呆，你也决不会想错过面对怪物手册和玩家手册中那形形色色极富魅力的怪物、装备、职业、魔法、种族、任务……哦，上帝啊，千万别说你对这些没兴趣！！

作为 D&D 的首款纯粹的网络游戏来说，虽然大家可能关心比较多的是作为其它各种欧美 RPG 借鉴的对象，《龙与地下城 Online》究竟能将 D&D 的规则和世界发展到如何淋漓尽致的层面上。毕竟之前已经有许多借鉴者，给这个 D&D 根红苗正的网游子孙《龙与地下城 Online》带来了巨大的压力。不过，重压之下所带给我们的，则是它惊人的素质。就玩家较为在意的图像表现来说，开发者称，在凹凸贴图和角色多边数方面，《龙与地下城 Online》甚至超越了同样是欧美风格中堪称经典的网游《EQ2》，可以说是目前画面最强的网络游戏！





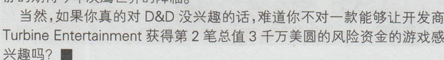
在《龙与地下城 Online》的世界里，你会发现游戏的每个服务器并不支持如同传统网游般海量的玩家同时在线，当然，这正是体现 D&D 特色的地方之一：大部分游戏进行是在室内而不是传统网游经常出现的宽广的室外平原！而游戏通过巧妙的设计使得玩家能够较多的碰面，从而极大的提高了玩家之间的互动性。而精心设计复杂多变的地下城，也通过游戏强大的图像支持获得了惊人的真实表现。冰冷的石室、阴森的墓地、恐怖的森林、昏暗的祭坛……每一样都极大的激发了玩家极强的好奇心和探索的念头。而极富魅力的种族职业设定和进阶职业的传承，也使得原本只有在传统 RPG 中体验的完美的小队合作成为了真实的可能。





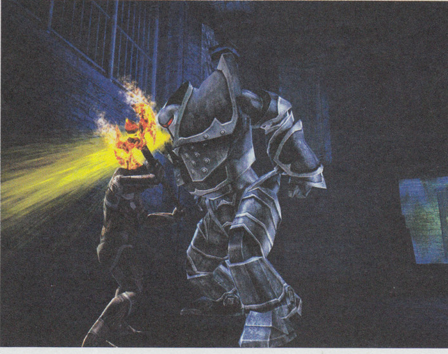
在 D&D 规则即将推出 3.5 版本的时候，我们除了感叹它的长盛不衰之外，更多的就是对使用了 3.5 版本规则的《龙与地下城 Online》的期待了。好在游戏的正式推出已经指日可待，而由盛大代理的国内版本相信也用不了太长时间了，那么，就让我们安下心来，在 E3 一睹它的芳容之后，静静的期待今年灰鹰世界的降临。





当然，如果你真的对 D&D 没兴趣的话，难道你不对一款能够让开发商 Turbine Entertainment 获得第 2 笔总值 3 千万美圆的风险资金的游戏感兴趣吗？■





■类型：网络角色扮演〖MMORPG〗 ■制作：Turbine ■上市：未知

期待这个三栖的经典 指环王 Online

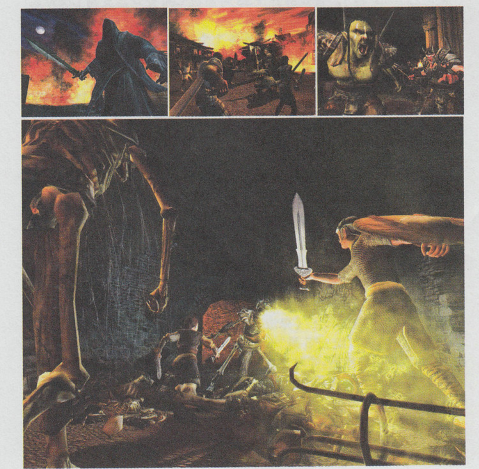
The Lord of the Rings Online:Shadows of Angmar



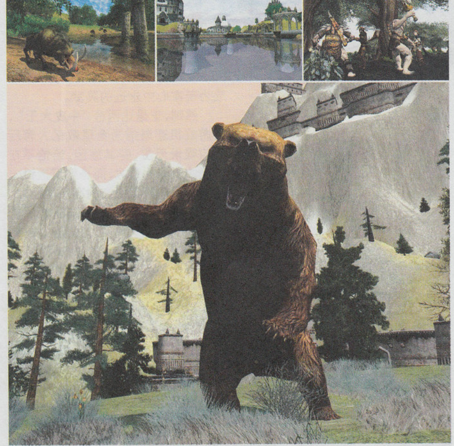
英俊的精灵弓箭手，苍老的大法师，奇异的半身人和谦逊的人类王子……你没猜错，在中国这个欧美 RPG 并不是主流类型的游戏世界里，看到这些词汇人们想到的往往就都是这个大红大紫的奇幻文明了。如果说一部电影改变了现代人眼中的欧式奇幻小说，那么这次，Turbine Entertainment 想要做到的，则是改变电影改编类游戏的命运。是的，这就是《指环王 Online》(Lord of the Rings Online)。

原本这个游戏的发行日期是定位在 2004 年左右，它之前的名称为《魔戒：中土在线》(Lord of the Rings:Middle-Earth Online)，很多玩家或许也曾经在各种媒体报道中看过它的介绍，而这次之所以大幅度延期并且更名，除了商业运作上的原因，还有则是为了更好的让玩家选择各自的阵营，亲身体验真正的魔戒世界历史，而进行了更长时间的开发。这是 Turbine 想要做到的，也是玩家们想要看到的。正如公司的发言人所言："虽然令人遗憾，但是绝对必要。对于游戏的大幅度修改和调整正是为了更好的把魔戒的世界展示给玩家。"毕竟，对于魔戒迷或者电影迷来说，没有什么比提起一把长剑加入讨伐黑暗魔军和 Sauron 更振奋人心的事情了。而对于真正的玩家来说，等待，往往意味着一种带有无奈意味的美德。

虽然说根据小说或者电影改编的游戏在质量上一直有着充数之嫌，



对于国人来说 Turbine 也的的确确不如暴雪之类耳熟能详，但或许对于欧美网络游戏较为了解的玩家会听说过另一款大作的名字《亚叙伦的召唤》(Asheron's Call)。这款现在已经风靡的网游正是 Turbine 从微软手中收回的得意之作。而今年，力图改变网络游戏格局的他们，在这次 E3 展上更是不遗余力的将四款作品同时上马。作为开发近两年的游戏，《指环王 Online》则成为借助电影强大号召力打响进军网游第一战的先头兵。Turbine 内部人士表示，公司目前正打算将开发中的各款作品的营运权都控制在手上，以成为北美地区最大的网络游戏制作商。



如果说原作小说是游戏的骨头，而电影是游戏的衣服的话，那么形成一个人最必须的东西，就是游戏本身的素质所构成的肌肉了。就如同电影获得成功的经验一样，这次 Turbine 试图营造的，是在网络世界里的一个真实的"魔戒"世界。"达到一座城堡，小至一根汗毛"，也许这句话用在这里是比较恰当的评价。如果说看到《天堂 II》的游戏画面我们可以用惊艳来形容，那么看到《指环王 Online》时的第一感觉就只能是震撼了。在其他网络游戏中无法避免的千人一面的现象，在《指环王 Online》中得到了极大的改观，独特的角色外貌设计系统允许玩家细致入微的设计自己角色的面貌、发型、衣着、铠甲以及其他细节，而对各种族房屋建筑的特色升级建设也让玩家慢慢的对这个游戏产生了家的感觉。

小说创造一个世界，电影展示一个世界，那么游戏则是让普通人真正的进入一个世界。或者说，在 2005 年的 E3 之后，你是否还会期待那并不遥远的 2006 年呢？■



PlayStation 3 比你想要的更多

PlayStation 风格

如果我们仔细回忆，让索尼这个传统电器厂商成为全球玩家心中最令人兴奋的游戏机厂商的原因就是分别于10年前和5年前索尼带给我们的PS和PS2。同时，我们也会发现，索尼在推出这两款游戏主机前，都曾对其硬件机能做过“拔高”宣传：PS发售前，索尼曾经用一个堪称惊艳的恐龙CG来“演示”PS那至今都没有让玩家看到的机能。而对于PS2，索尼则干脆采用混淆概念的方式，大吹特吹PS2显示单元那6600万多边形的“超人能力”——事实上，由于在内存等方面的技术瓶颈，哪怕游戏中没有任何特效也无法达到这一水平。这也让当年PS2发售前公布的“即时演算”图片成为玩家心中永远的美梦。





然则，正是这两台“牛皮大王”，让游戏机逐渐成为全球数亿人客厅中的娱乐天堂，究其原因，恰恰不在于硬件机能的强大，而是索尼通过一些列优惠政策吸引到的高品质游戏，以及愿意为这两个主机去认真的制作并为平台最大限度优化游戏的制作人。这就是为什么在PS2至今仍不会因为硬件机能而在与其他对手的竞争中表现出任何的颓势，为什么PS2能实现《跑车浪漫旅IV》（GT4）那高达1080i的极限解析度。

这就是索尼惯用的PS风格，尽管看起来有点混淆视听的感觉，但至少我们玩到了最出色的游戏，这就够了。





《金刚》





新的《铁拳》





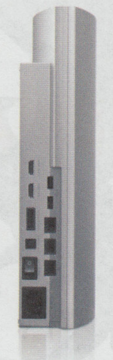
《鬼泣IV》



造型独特的蓝牙手柄



Cell究竟有多厉害?



PS3丰富的扩展接口

PS3的绝地反击

2005年，全世界玩家都在期待E3上索尼招牌般的硬件唱诗，想看看PS3能够被索尼神话到什么地步。然而，似乎这一次，索尼终于要向大家表示，咱也要玩硬的啦！

在索尼官方于今年E3上发布的PS3硬件指标中，我们似乎终于看到本该在PS和PS2上就应该出现的梦幻配置：

PS3采用了基于IBM PowerPC架构的RISC处理器Cell，主频3.2GHz。Cell内建7个3.2GHz协同处理器、7个128位单一指令多资料流通用指令寄存器、8个单独的VMX向量运算单元和512KB二级高速缓存。索尼官方称，Cell的最高浮点运算性能达到218G FLOPS。

PS3硬件上另一个亮点就是索尼与Nvidia合作开发的“真实合成处理器”（Reality Synthesizer，简称RSX）。RSX核心频率550MHz，具备1.8T FLOPS的浮点运算性能，最具诱惑力的是它还支持最高1080p规格的HDTV视频输出！

此外，PS3还具备3.2GHz主频、256MB容量的Rambus XDR系统主内存（带宽25.6GB/秒）和700MHz主频、256MB的GDDR3显存（带宽22.4GB/秒）。音效部分，PS3将通过Cell处理器支持Dolby 5.1环绕音效、DTS、线性PCM等高质量音频格式。同时，我们终于看到PS3将内建可拆卸的2.5英寸硬盘，并具备1个记忆棒（包括Duo、PRO）接口、1个SD卡（包括Mini SD）接口、1个CF卡接口和前后共4个USB（后两个为2.0规格），用以扩展存储和连接外设。而多达3个以太网卡接口（分别对应10Mbps/100Mbps/1000Mbps）、内建802.11b/g规格Wi-Fi无线网络和支持最多7个蓝牙2.0规格控制器，更让人感到PS3的未来气息。

当然，索尼从未改变其风格的宣称PS3整体系统具备2T FLOPS的浮点运算能力，让人不得不在心中对其公布的PS3数据打上不小的折扣——经验之谈啊！

索尼法则

无论PS3硬件机能究竟是否如索尼描绘的那么强劲，我们仍旧有理由相信PS3将成为神话的继任者——凭借索尼身边众多的游戏开发商，PS3将能提供给玩家大量高质的游戏体验，这才是最重要的。本届E3上，你能看到《潜龙碟影IV》、《鬼泣IV》、《铁拳》（暂定名）和《最终幻想VII》（暂定名）等传统“PS系”厂商的大作，也能看到由育碧带来的《金刚》等令人期待的作品。同时，我们还不能忽视采用了蓝光光盘规格、多种无线连接（其Wi-Fi可用于与PSP连机游戏）的PS3所具备的多媒体数字娱乐设备功能，看来，索尼也不会允许对手在时下正热的数字家庭领域独领风骚。

广泛的游戏支持、前瞻性的接口配备，加上索尼强大的造势能力，这就是所谓的索尼法则，PS3绝不会是第一台不成功的索尼游戏主机。■



生不逢时 Xbox

不可否认，Xbox 从设计理念和硬件机能上都堪称一台出色的游戏主机，如果不是落后 PS2 近 20 个月的发布时间、笨拙的造型以及不受东方特别是日本游戏玩家喜爱的游戏类型，它本可以与 PS2 来一场势均力敌的竞争，甚至凭借更加传统的架构设计，Xbox 可能还具备游戏厂商支持上的优势。然而我们不能不说，Xbox 的确没能成为 PS2 的滑铁卢，尽管微软砸下了数十亿美金来降低主机价格并推广，尽管《光环 II》创下了在 PS2 游戏中也首屈一指的销量，但全球销量少于 PS2 近 1 亿台就是铁的证据。

如此一台有着当时堪称梦幻般硬件配置和超值售价的主机，由于游戏类型单一和厂商支持度欠缺，留给大家更多的仅仅是“廉价 PC”这样令人窘迫的印象——人们对于如何改装 Xbox 的热衷程度甚至高于用它来玩游戏。同时，作为游戏主机市场新手的微软，也第一次认识到原来并不是拥有“强”“大”就能够胜利。


Xbox 360 的网卡、USB 和记忆卡接口


可拆卸的硬盘单元

当然，我们并不能仅仅根据目前 Xbox 的销量就抹煞它本身的出色之处。无论从强大的 CPU（Intel P3-733）、GPU（Nvidia 定制）、音效芯片和硬盘等 PC 通用硬件带来的游戏开发便利性，还是通过集成高速网卡的 Xbox Live!在线游戏模式、对 HDTV 规格高清电视输出等颇具前瞻性的支持来看，Xbox 带给了游戏机业界太多的惊喜与启示。只不过，它是一个生不逢时的英雄。

抢占先机 Xbox 360

很显然，摸爬滚打近 4 年的微软，如今已经不再是一个游戏主机行业的毛头小子，比尔·盖茨已经懂得“时间就是金钱”的道理。于是，微软用一种争分夺秒却细致入微的态度给我们带来了 Xbox 360。

微软的确很急，急得宣称 Xbox 360 肯定提前于 PS3 上市；但他们同时也很心细，哪怕是在主机命名上，也会因为玩家民意调查显示“Xbox 2”不如“PS3”更受欢迎而改变主机名称。

Xbox 360 同样采用了定制的 IBM PowerPC 架构 CPU，它内建 3 颗 3.2GHz 主频处理核心，每个核心支持双线程处理能力，每个线程具备 128 个 128 位 VMX 寄存器，并具备 3 个 128 位 VMX 向量处理单元，并共享 1MB 高速二级缓存，CPU 整体浮点运算性能达到 9G FLOPS。

显示部分，Xbox 360 采用定制的 ATI 图形处理器。它具备 10MB 容量 eDRAM（内嵌式动态存取，带宽 256GB/秒）显存、48 条顶点/像素共用渲染管线，每秒能执行 480 亿次像素着色，多边形生成率达到 5 亿/秒，像素填充率更是能在 4 倍多采样全屏抗锯齿状态下达到 160 亿/秒。同时，Xbox 360 也将支持多种 HDTV 规格高清电视输出。

此外，Xbox 360 具备 512MB 容量、700MHz 频率的 GDDR3 规格内存，内存带宽达到 22.4GB/秒。同时，继承了 Xbox 优良的大容量硬盘存储，Xbox 360 将内建可拆卸式 20GB 硬盘，并支持最小 64MB 容量记忆卡。

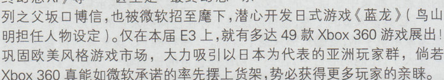
在 Xbox 为人诟病的体积问题上，Xbox 360 显然做了非常用心的“减肥”：除了主机体积大大减小、外观更加好看外（可更换面板），曾经颇为不适合亚洲人手掌大小的手柄外形也得到进一步优化设计，同时采用了 RF 无线连接（最多 4 个）并吸取对手成功经验，将曾经的黑白键做到 Xbox 360 手柄的肩部，使之更易于操控。




改进设计的手柄

Xbox 360 百尺杆头的进步

对于最为重要的游戏支持度问题，微软更是严阵以待。我们除了可以在 Xbox 360 上玩到 Xbox 见长的欧美风格大作，譬如《光环 Ⅲ》、《雷神之锤Ⅳ》、《极品飞车：最高悬赏》等游戏外，同样能看到来自诸多日本游戏厂商的顶级作品，譬如《最终幻想 XI》等——甚至是“最终幻想”系列之父坂口博信，也被微软招至麾下，潜心开发日式游戏《蓝龙》（鸟山明担任人物设定）。仅在本届 E3 上，就有多达 49 款 Xbox 360 游戏展出！巩固欧美风格游戏市场，大力吸引以日本为代表的亚洲玩家群，倘若 Xbox 360 真能如微软承诺的率先摆上货架，势必获得更多玩家的亲睐。




《极品飞车：最高悬赏》


《雷神之锤Ⅳ》

微软数字帝国

显然，老比尔对 Xbox 360 的期望绝非只在游戏主机领域，“微软必须寻找未来具备发展潜力的新市场，而数码娱乐正是一个合适的目标。”微软眼中的 Xbox 360 并不只是一台游戏机，而是集游戏、影音、网络、娱乐等多项数字化内容于一身的娱乐终端，也就是“家庭媒体娱乐中心”。Xbox 360 将支持从 CD 到 MP3，从 DVD 到 WMV，甚至是图片等等多种格式多媒体格式文件，而其高规格的视频、音频输出能力更是让玩家游戏以外的视听感受更加高质。事实上，Xbox 360 已经将微软的媒体中心系统（Media Center Extender for Windows XP Media Center Edition 2005）整合，加上 Xbox 360 内置的有线/无线网络和语音视频外接设备，玩家可以用它在玩游戏之余浏览图片、听音乐、看电视，或是上网冲浪、语音视频聊天等等。如果微软能让 Xbox 360 有一个平易近人的价格，那么它甚至可以取代传统玩家桌面上笨拙的 PC！■


E3 上展出的 Xbox 360 无线手柄适配器



Xbox 360 的多媒体应用功能丰富强大







PC 新长征路上的摇滚

无形的 PC

纯以装机量来说，现今 X86 体系的 PC 应该无愧于第一大主机的名号。然而除了处于消费领域边缘的苹果电脑，你很难找出一种形象来具体描述 PC 的样子。换句话说，自 1981 年 IBM PC 面世以来，PC 的世界就从来没有被真正统一过。最初是 IBM，而后有 Dell、Compaq，他们不是知难而退，就是野心不足，甚至包括 Intel 和 Microsoft，似乎也仅仅满足于扮演 PC 业界"精神领袖"的角色。

每届 E3 的召开，似乎都在为新主机的诞生而欢呼，每次在 E3 中也会重复"PC 游戏要死了"的预言。特别是当 Microsoft 把它关于数字娱乐的注意力都集中在自己的 Xbox 上时，PC 还能为数字娱乐做些什么？

PC 具备太多的个性，也可以说是不存在任何约束它的有形范围。"每当捏着家用机手柄，就感觉那只是个玩具。" 铁杆的 PC 玩家真的快要沦为技术狂人了，在他们心目中，控制一切比被盲目的被灌输一切要重要得多，因此开放式的 PC 能够给予他们更多的乐趣，游戏，只是一种自由表达的方式。

给游戏世界一个新支点

Ageia 公司的物理运算单元（PPU，Physics Processor Unit）在数月前举行的"游戏开发者论坛"（Game Developers Conference）上首次发表，此次 E3 则体现了其最新的进展情况——该公司在 E3 上带来了一套实际工作的系统，不仅仅是理念，而是实体的协同物理加速卡及实时的 3D 技术演示。虽然这个粗陋的运行系统及 3D 技术演示与 PS3 或 Xbox360 的发表会上极尽声色的情景营造完全格格不入，但这也许才是孕育一场真正"游戏革命"的原力。

在 ASUS 主板上，PCI 接口采用 PhysX 芯片的物理加速卡正与 PCI-E 接口的 3D 加速卡协同工作。该公司总裁及首席运营官 Curtis Davis 先生表示，预计将有五到十五款支持 PhysX 芯片的主流游戏将要发表，这其中包括 Cryptic Studios 研发中的《反派城市》（City of Villains）。Ageia 公司为这些开发中的游戏提供了名为 NovodeX 的程序引擎，借此方能利用 PhysX 芯片进行物理运算加速。

用于 PC 平台的首枚硬件级物理运算加速芯片 PhysX 的发布，将使以往由 CPU 完成的物理运算转交给专用的 PPU 来处理。业内资深人士惊呼，PhysX 卡将如同当年 Voodoo 一代 3D 加速卡那样，为 PC 游戏带来革命性的改变。前所未有的强大物理运算能力将使游戏开发者可以在场景中展现大量的物件，极大的丰富了游戏场景内容，这在以往受 CPU 处理能力的限制而一直无法实现。有了 PhysX 卡这样的物理加速卡，如 CG 般精细的液体流动、服饰飘动的实时 3D 将在 PC 游戏中成为现实，玩家也可获得更具互动性的游戏环境。

Ageia 将在 6 月进入产品测试，并希望在 9 月达到量产阶段。由于 Ageia 公司也如同显示芯片厂商 Nvidia 一样，只制造芯片然后交给板卡合作厂商进行生产，目前已确定华硕及另外一家未透露名称的大型 OEM 厂家会首先生产和发布基于 PhysX 芯片的物理加速卡。这家公司预计圣诞节前 PhysX 卡将会上市，Ageia 公司的公板规格为 128MB 容量的 GDDR3 显存，首先是 PCI 接口版本，随后会推出 PIC-E 接口版本，零售价格将在 200 美元以上。



LG 使用 ATI 芯片的 3D 手机　　使用 Nvidia 3D 4500 芯片的 Gizmondo 掌上设备

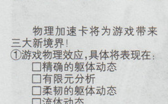
ATI vs Nvidia

图形芯片大厂 ATI 在 E3 上并未公开展示他们的新一代 R520 核心产品，而是进行了内部秘密展示。据悉 R520 并非 Xbox360 中使用的 ATI 显示芯片，而是针对 PC 市场的新一代 VPU，当然它很可能成为 ATI 首款支持 DX9.0C 的 Shade Model 3.0 产品，性能指标方面是采用 90 纳米制程，拥有 24 条管线，将支援比 DX9.0C 更高的规格。预计公开发布时间推迟至第三季度，而 Multi-VPU 的产品也可能在那时推出。

ATI 展台上以一套采用英特尔技术的 PCI-E 系统运行 Remedy 即将推出的游戏《艾伦威克》（Alan Wake），这是一款同时为新一代 Xbox360 和 PS3 推出的游戏，在 R520 的 PC 系统上还不能达到流畅运行的程度，但庞大的场景与天气变化的效果已经相当惊人了，相信等到 R520 推出，加上 Intel 的双核心处理器及革命性的物理加速卡，PC 平台丝毫不会逊色于新一代的家用游戏机。

Nvidia 原计划在 E3 上发布其新一代的 G70 核心产品，不过现场并没有太多图片资料，只是知道这一代产品将被称作 Geforce7800 系列，规格的命名上与之前的 Ultra/GT/ 标准版稍有不同，被称作 GTX/GT 和标准版。有趣的是，传闻此代产品将不再使用美人鱼 Lalu 作为形象代言，而是换作大力工头 Lab Fighter Worker！尽管可以肯定其面部轮廓效果比 Lalu 的头发更出色，但为何 PC 的 3D 世界好像总跟美女有仇?!

最后来看看性能指标，Geforce7800 系列核心采用 0.11 微米制程，24 条管线，最高的 GTX 产品核心频率 430MHz，支持 CineFX 4.0 引擎及 Intellisample 4.0 规格，DirectX 版本仍为 9.0C，显存为 1.4GHz/256Bit GDDR3，官方发布日期预定在 6 月 22 日。



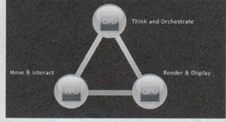
物理加速卡将为游戏带来三大新境界!

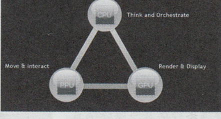
①游戏物理效应，具体将表现在：

- □精确的躯体动态
- □有限元分析
- □柔韧的躯体动态
- □流体动态
- □发丝模拟
- □服饰模拟
- □全局碰撞侦测

②人工智能

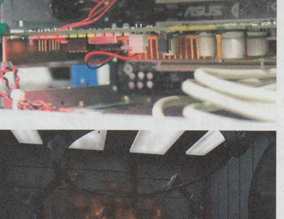
③游戏控制

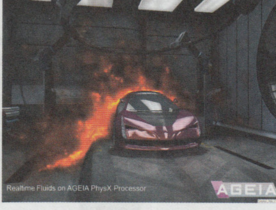




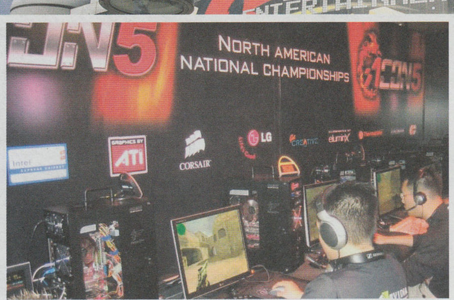
AGEIA







Realtime Fluids on AGEIA PhysX Processor



ACON5 赛事的美国赛区决赛也在升技展台上举行，《魔兽争霸Ⅲ》和《反恐精英》的获胜队将代表美国出席下月在中国西安举行的 ACON5 全球总决赛。

电子竞技 E3 登场

升技在为期三天的 E3'2005 上举行了一场 "费特拉提枪战"(Fatal1ty Shootout)电竞表演赛活动，游戏规则非常简单，参赛玩家与费特拉提在 UT2004 游戏中以 1 对 1 方式打满 4 分钟，如果你的得分胜过费特拉提，就拿走 2500 美元！对一般玩家来说，这虽然诱人但似乎不太可能，没关系，只要你在对战中能打死费特拉提 1 次，你也能赢得一块 Fatal1ty 版的 Sound Blaster 声卡。

看起来升技和费特拉提在长城还没有吸取教训，难道 E3 就真的只有商人出席的"贸易展"？哈哈，许多人都驻足观战，左边屏幕是挑战者视窗，不过大多数人都在注视右边费特拉提的视窗，看看他是如何尽情让对手爆头……

通常如果能够让费特拉提打死不多于 10 次就算身手不错了，不过第二天爆了一个冷门，一位名叫 Burby Harris 的玩家首先击毙费特拉提一次，并且成功保持 1:0 的战绩至 4 分钟对战结束，赢得了 2500 美元奖金。不过冷门还不算完，第三天，一位名叫 Laurens Pluijmaekers 的玩家以 11:1 的大比分获胜，令人大跌眼镜。不过，这个绰号 "lauke" 的小子来头可大了，据称在 WCG、EOGC 和 Cyber X Games 等赛事中都是 UT2004 的头把交椅，而且不像费特拉提那样赢得过各种不同游戏的赛事，他可就是 UT2004 的专家，Hmm...



三天时间虽然飞了 5000 美元，但升技和费特拉提的确为电子竞技在 E3 上好好做了一次公关秀。

美丽新世界

新世代家用游戏主机的大战已经正式拉开帷幕，对 PC 的游戏娱乐前途起着举足轻重作用的微软，一方面力推它的 Xbox 娱乐系统，一方面也在整合下一代视窗操作系统 Longhorn、3D 绘图标准规格 DirectX 10、整合游戏开发工具 XNA，这将使 PC 首次拥有与新一代主机拥有同等级的游戏开发技术，加上 PC 体系在新的软硬件技术方面的开放性与扩展性，未来的电子娱乐平台竞争中，它仍握有不败的实力。■

Revolution 革命尚未成功

尺寸：约为 3 张标准 DVD 盒堆叠，的确相当小巧。
放置：横置或立置，PS2 之后这并不新鲜了。
核心：IBM 处理器，代号 "百脑汇"
ATI 图形芯片，代号 "好莱坞"
介质：NGC 8cm DVD 光盘 / 12cm 标准 DVD 光盘
网络：Broadcom Wi-Fi 兼容无线网络，可与 NDS 连线
特色：快速启动、安静、低功耗；手柄可能具备压力感应、触摸控制、回转传感、声控等直觉控制方式，在 NDS 中已经有相当程度的类似设计。

在 E3'2005 开展之前的媒体发布会上，任天堂正式公布了 "革命" 主机的造型。"小玩意、大乾坤"，任天堂颇为自豪的这样描述这部任氏历史上最小的家用游戏主机。但与两个竞争对手相比，它的外观和指标都还不能与 "革命" 相衬。

有趣的是，对于像 DVD 影碟播放、高清晰度视频等下一代标准影音功能，任天堂都还没有明确表示支持，甚至有传闻任天堂会取消新主机上的数字音频及视频，这大约有些玩 "革命" 玩得走火入魔了。虽然任天堂总裁岩田聪曾表示，现有的家用机所提供的图像能力就已经能够达到照片品质，继续简单的加强这方面特性，并不会带来什么不同。不过，在 NGC 推出之后，与 PS2 及 Xbox 相比缺乏 DVD 影碟播放能力，似乎成了它被许多初级玩家从性价比角度首先排除的原因，看看松下推出的支持 DVD 播放的兼容 Q 主机，若非价格及供货区域的限制，一定会比 NGC 更受欢迎。再来看看与家庭数字娱乐紧密相关的影音规格，它们已经不可逆转的推动着数字电视和多声道音响在家庭中的更新和普及，而当 "革命" 主机无法充分利用这些设备机能时，其吸引力将大打折扣。当然，在主机的成本控制和销售价格上，任天堂可能无法像索尼或微软那样挥泪甩卖，但竞争实力的对抗就是这么残酷。由于主机销量无法提升，NGC 也陷入了缺乏广泛的游戏厂商支持的窘境。未来的 "革命" 主机呢？





任天堂计划推出此款主机的时间为 2006 年，在时间上应该会落后 Xbox360 甚至是 PS3。作为后来者，即便任天堂能够拿出真正吸引大多数玩家的娱乐内容，证明任天堂式的新娱乐比索尼或微软顺应玩家的沿习所提供的娱乐方式更有趣，相信也会面临比先入市的对手更大的市场拓展难度。

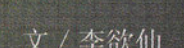


当然，这一切都基于我们作为常人看待问题的角度。正如任天堂在 NDS 中所引入的全新掌机娱乐模式为游戏开发者们带来一场 "头脑风暴" 一样，这位电子娱乐的巨人一定拥有对这个世界极为独特的视角，在他们愿意向世人宣讲之前，我们最好对 "革命" 保持沉默。■

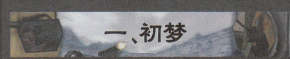




枪咒



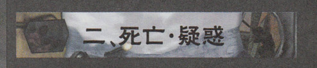
文 / 李欲仙



一、初梦

远处是扭曲的高楼，小道两侧遍布奇形怪状的古树，天空中油黑的太阳散发着黑暗，阴影下是正在疯狂奔跑的我。我在我灵异的梦境中逃命，我感到有什么东西在注视着我，就像饿狼一样随时准备突袭。是时候该醒了，我自然地绊倒在一块拱出地面的树根上，沉重地栽在地面，没有痛感，只有紧张的精神和因紧张阵阵收缩的身体。我睁开了眼睛。

我急促的喘息，全身汗水淋漓，梦中的情景还让我心有余悸。外面天已大亮，我知道我必须起床了，但我还是一把抓来闹钟，同所有学生一样期望着还有机会在床上蜷缩一阵。现实从来都是残酷的，闹钟的指针告诉我必须回到现实中，因为我要迟到了。我仓惶穿好校服跑向学校，拉开了故事的帷幕。



二、死亡·疑惑

高中时代可以说是矛盾最多的叛逆时代。有的学生被学习奴役，有的学生渴望爱恋，有的学生沉迷幻想，有的学生寄情游戏，有的学生无所事事。在我们这个年代，事情可谓有些许转机，根本原因就是网吧的出现。我就是处于网吧与学校之间辗转的所谓不良分子，未来对我们的感觉好像是有所谓有又有所谓无。

我坐在班级的角落，心情很难过。因为我的同学兼死党：眼镜，他死了。眼镜是我同在CS里闯荡的弟兄之一，由于眼镜当匪时总喜欢选第二个戴墨镜的家伙，此前他也戴着一副四四方方的眼镜，我们便赐给了他这个雅号。眼镜是在两个星期前失踪的，当时他跟我说为了不让父母抓到，要去城市偏远的开发区新开的一家规模颇大的网吧好好地逃两天课。可是后来他却一直没有回来。直到两天前，眼镜才被找到，但却只是一具腐烂不全的尸体：他倒在城市郊外的树林里，全身早已腐烂，死因是被AK47子弹爆头而死，面目全非。警方是根据眼镜书包里书本上的姓名才得知他的身份。

这个案件惊动了整个城市，我们这个小城不是约旦河西岸，几乎是不可能有AK47这种高火力枪械出现的。一时间，死去的眼镜猛然成为了知名人物，各式各样的小道消息在全市炸开：有人说眼镜是点背碰到了前一阵B市特大银行抢劫案的逃犯；也有人说眼镜得罪了大人物，惨遭杀害；更有甚者说眼镜与某黑社会团伙有极其密切的关系。这些说法实在可笑，没有人比我更了解眼镜，他胆小如鼠、懦弱怕事，甚至根本没有胆量一个人去郊区树林。但令我笑不出来的是，眼镜他死了，确实死了，死于他在游戏中惯用的AK47。

“嘿！二皮，想什么呢！”我从沉思中惊醒，面前站着一名肉乎乎的男孩。他是面包，也是和我、眼镜一起闯CS的死党。

“没什么，我想了一些关于眼镜的事。”我哀伤地垂下头。

“唉，没办法，眼镜他真可怜。我已经请好假了，下午我们俩就可以去送送眼镜了……”面包走后，我陷入沉思。眼镜的死因真是扑朔迷离，寒意卷入我的心头。

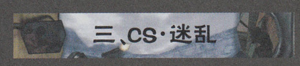
下午，我同面包一起参加了眼镜的火化仪式。虽然眼镜是我的挚友，但由于生死相隔，我还是对他避而远之，我不想看到被AK47一枪打碎头部的眼镜，不管整容的人技艺多么高强。而面包偏偏和我作对，硬是要拉着我去看看。参加葬礼的所有人排成一条长队从眼镜的灵台前走过，进行最后火化前的遗体告别。面包在我前面晃来晃去，经过灵台时他踮起脚，够着够着地往眼镜的尸体那里瞅。我真想给他一拳！其实，我的胆子也挺小，每每来到火葬场，心总是要悬在半空中，生怕遇到什么“意外”。小的时候，外祖母曾经阴沉着脸给我讲过人体火化的过程，我吓得冷汗直流。后来不久，外祖母就去世了，我在火葬场外想象着她火化时的样子，害怕得眼泪噗噜噜地掉下来，好几天没睡好觉。随着年龄的增长，思想成熟了，胆子也大了起来，但这火葬场永远是我讨厌的地方。

眼前面包的表情由猎奇的期盼转化为低

沉的失望。我走到眼镜的灵台前，深深地鞠了一躬，以示我的哀悼，希望他走好，可我的双眼就一直死死地盯着地上，丝毫不敢抬起，生怕看见某些不该看的东西。我转过身，即将跟随面包一起离去。忽然，在一丁点好奇心的驱使下，我用眼睛的余光向灵台瞟了一眼。

眼镜的遗体颈部以上的部分被一大块白布盖住，我说面包为什么会啥也看不到呢……嗯？那是什么？靠近脖子的白布右下角的地方露出了一段像电线一样的东西。火葬场的工作人员会大意地把电线落在遗体附近？正当我要仔细看清楚那到底是什么东西时，队伍后面的人已经赶了上来，我不得不离开。

眼镜的葬礼低调地结束了，我只记得眼镜的父母哭声震天，哭得我的鼻子也都酸酸的。面包直到离开时嘴里还不停嘟囔着，说总有一天一定要看看真正的爆头。在我们即将离开时，一位警察叫住了我，询问了我一些关于眼镜的无聊的问题，我含糊地回答几句"哦、啊、是、不知道"就草草了事。死者已矣，我不想再谈论关于眼镜的事，况且我确实什么也不知道。可那位正义的警察同志还是不识趣地把他的电话留给我，让我想起什么就打电话通知他。



三、CS·迷乱

我坐在回市区的公车上，百感交集。窗外的天空惨黄惨黄的，仿佛死神即将降临一般。死神无时无刻都在我们身边盘旋，他将眼镜带走了，永远的带走了，想到这我黯然泪下。

"二皮，别伤心了，要像个男人！"身边的面包递给我一张纸巾，我没接，把头转向窗外，向路上的行人寻求安慰。

"对不起。"我说。

"唉，看你这个样子真令我不放心！"

就这样，我朦胧地过了三四天，心情没有丝毫的好转。一天放学后，我刚走出校门就被一支肉手抓住，面包凑过来一张笑得很猥琐的脸，说道："二皮，你要去哪？回家吗？"

"无所谓，你想做什么？"

"不如我们去网吧玩一会儿吧，舒缓一下精神。"

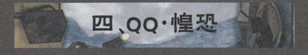
我仔细想想，也好。于是我和面包就近找了一家网吧玩了起来。

网吧的环境奇差：只有一扇窗户，窗台上放满了方便面盒与油渍斑斑的一次性饭盒，一阵风吹过，屋内"油香四溢"，令人恶心不已。屋子虽大却不开灯，只听见几十支风扇嗡嗡作响。连续踢倒几把椅子后，我和面包在错综交织的电脑桌椅间找到了老板，后者一边吃着方便面一边玩着传奇，从暗淡的屏幕里我见到一个MM正拿着裁决乱舞。网吧人不是很多，我和面包坐了窗边的两台机器。

我和面包麻利的启动CS，准备大杀一场。我们在DUST2地图上选择了CT阵营，几局下来，战绩一般。新的一局开始了，我手持STEYR AUG冲上A平台防守A小道，几秒钟后，一名T中匹夫便成为了我的枪下幽魂。我决定冲出A小道痛杀一番。就当我跑过刚刚那名T的丧命之处时，一个念头从我的脑中闪过：我扔掉了STEYR AUG拾起了AK47。面包奇怪地问道："怎么用AK了，STEYR AUG不是你最擅长的枪吗？"我没有回答。确实，我不喜欢用AK47，因为它的后坐力太大，而我又不会压枪，但今天我却异常想尝试一下眼镜的最爱，尝试一下AK爆头的威力。我冲出A小道，没有人。我便往中门扔了一颗闪光雷。我跳下A小道，准备穿过中门。而就在我穿过中门的时候，我与一名T不期而遇。是墨镜，眼镜的惯用人物。抬起AK，瞄准头部，我要一枪爆头！一瞬间，我的眼中突然出现了一层血红色的朦胧。眼前的T，不再是墨镜，分明，分明是活生生的眼镜！鼠标左键已经死死按下。乓—乓—乓，眼镜的头在显示器里被我打爆、粉碎。

"眼镜！"我撕心裂肺地喊叫一声。面包和全网吧的人惊异地看着一幕：我抱着显示器大叫的丑态。

"二皮，二皮，你怎么了？"面包轻度摇晃着我，我这个样子把他吓坏了。我瘫坐在椅子上。这是什么幻觉？为什么眼镜会出现？为什么眼镜会被我……



四、QQ·惶恐

回到家后，我冲了杯咖啡，放了一张古典音乐CD。窗外夜晚的魔爪已经降临，天空是无边深邃的黑暗，着实可怖。但在悠远的乐曲和香溢的咖啡中，我迫使自己忘掉下午的一切，享受这难得的安逸。我的精神渐渐稳定下来。我打开电脑，登上QQ，希望找一个陌生的熟人谈谈心。QQ上只有零星的几个名字超可爱的MM在线，但我知道也许网络的另一端会是一位一百多公斤的恐龙，甚至可能是今天下午那网吧的老板。哦，不，我怎么又去想那件事了。我无聊又无奈地把QQ好友名单往下拉，也许是巧合，正好停在眼镜的QQ头像上面。眼镜的QQ头像是那个戴着黑墨镜的黑老大形象。嘿，说真的，眼镜真是无时无刻地戴着眼镜。我打开了他的个人资料，上面写着：

用户称昵	眼镜
年龄	XX
性别	男
国家／地区	中华人民共和国
省份	辽宁省
城市	H市

呵呵，我想眼镜应该把国家改为天堂或是地狱，把省市改为耶稣基督省或是牛头马面市。也许死后的世界根本没有网络，更谈不上QQ。也该是时候和眼镜的一切告别了，他的QQ留在这也没什么用。我点了一下鼠标右键，打算把他删除。正当此时，眼镜的头像居然不见了！随即音箱里传来了三下QQ好友上线的敲门声。QQ下方弹出了个小窗口，上面冰冷地写着：

好友 眼镜 上线了！

我的背后阵阵发凉，头皮酥酥地发麻。这不可能！一定是幻觉！我是在做梦！一个死人又怎么可能上网？我用力扭了一下自己，很痛，不是梦。我把好友列表拉到正上方，眼镜发亮的头像证明他的的确确在上线。一个死人正在上网！这是真的！我打开与眼镜的聊天窗口，也许是眼镜想念我了，才上的QQ。听说鬼或多或少都有意念力，上QQ这种事也许是小菜一碟。而且我同样很挂念眼镜，这也许是我与眼镜虽生死相隔但亦能交谈的唯一方式也说不定。我忽然觉得有好多好多的话想跟眼镜说：我想问他现在过得好吗；我还想问清他的死因，好让真相大白；我甚至想向他打探一些有关于死后世界的消息。可是，我却无法开口，僵直的手指始终同键盘之间有着可容一丝空气流窜的间隔。不知过了多久，我打出了一行消息发了出去，所说的话与我所想的背道而驰。

"你是谁？"……

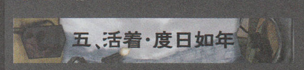
黑暗笼罩着我的身体，压迫着我的关节。这是在哪里？四周的黑暗完全将我吞噬。我终于理解什么是伸手不见五指的感觉，不，现在我的眼睛睁开和闭上毫无区别。迷乱的恐惧就像蚂蟥一样，从我的指尖、脚底、头顶开始侵蚀，一直扩散并包围了我正在抽搐的胆脏。骇人的黑暗之中，我没有任何防备，即使黑暗将我撕碎我也无法反抗。我想如果我的嗅觉或听觉比较灵敏的话，此时也许会派上用场。我费尽全身的力气让脚试着朝前挪动一下，感觉好像踩在松软的泥土上，我猜这里大概是河边或林间。我多么期望此时能有一丝微光出现在前方指引我我走出黑暗，哪怕只是点点星光，我也感激不尽。

希望出现了，前方不远处出现一团青白色的光亮。

可惜希望的喜悦在近乎同一时间即刻转为更强烈的恐惧。

那团光居然是一张脸，是眼镜的脸！眼镜的脸漂浮在半空中，双目紧闭，眉宇之间一皱一皱，像是在做一场恐怖的梦。他的脸色发青到惨白，在空中浮动着就像一团飘荡着的鬼火，微微的上下晃动。我的呼吸短暂急促，尽可能的使自己不发出声息，因为我实在是太害怕了。而且我不想让呼吸声来吵醒眼镜，如果眼镜醒来，我不知道我是否还有命去学校上学。可是心脏在发疯似地蹦跳，比我呼吸的声音更大。我紧紧攥住拳头，汗水已经从指缝间渗出。我不要再看这眼镜的那张鬼脸！如果我可以转过身！如果我可以抬起脚！如果我可以从这离开！对！我要离开这里！我把力量都聚集在腿上，但无论我怎么努力也没法移动，腿部因为恐惧早已麻木，我甚至没感觉到左小腿从刚才看到眼镜时就开始痉挛了。不可以，不可以在这里待下去了！我憋着一股犟劲，右脚终于往旁边移动了一小

步，成功了！由于过于喜悦，我居然毫无顾虑地呼了一口气。但这口气呼出的声音太大了，因为在我呼气的同时，眼镜睁开了双眼！眼镜的眼镜瞪得极大，近乎一半的眼球都鼓了出来，瞳孔中散发着憎恨！我很想大叫，可面部的肌肉却在抽搐，根本张不开嘴，恐惧的感觉积压着，无法发泄。我什么也做不了，只好反复地在心底默念：这是梦，这是梦，这只是一场梦……



我猛地坐了起来，浑身被汗水浸湿，一阵清风从门缝滑进，我打了两个冷颤。我是什么时候伏在桌面上睡着的？做了个可怕的怪梦。我伸了个懒腰，放松了一下精神准备去洗个澡。显示器上QQ还开着，眼睛已经下线，或许他根本就没上过线。同眼镜的对话框里只有我发出的那句"你是谁"。

不对！眼镜他来过，他真的来过！就在我发出的消息下方，冷冷地跟着两行字：

眼镜请求与您进行视频连接，您是要接受还是谢绝该邀请

对方中止了视频聊天或者网络中断

我真的同眼镜见过面？！这么说，刚才那场梦也是……浑身的毛孔又一次扩张，溢出汗水，凝集成汗珠缓缓落下。我拔掉电脑电源，钻进被窝，但即使全身都包裹在被窝中，也抑制不住恐惧带来的颤抖。那一夜，我像小孩子一样把家里的所有灯都打开，令房间在黑夜的笼罩下尽可能的保持灯火通明，即便如此，我也一夜没有合眼。那一夜仿佛很长。

晓月落，旭日升。一切依旧机械地进行，学校还是要去，我还是坐在教室的角落。老师的粉笔像歌曲里唱的一样吱吱嘎嘎地响个不停。我忧心忡忡，无心听课，事实上我平时也很少听课。连续好几天，只要我一上QQ，眼镜就一定在线。我只能立刻关掉QQ，因为我不敢和他说话，也不想他和我说话，无论谁先说话对我来说都可能是不利的。我掏出小灵通，察看了一下QQ好友在线。眼镜，他还在。没想到白天眼镜也会上线。我的脑袋像一锅煮大了的粥，思绪像千万团乱麻。

"二皮，你到底怎么了？"是面包，现在能关心我的人也就只有他了。

"没什么。"

"你的脸色很差，到底出什么事了？我可以帮你吗？"

"呃，面包，你最近有上网吗？"我小心地开始发问。

"我每天晚上都去网吧啊，你不是知道吗。"

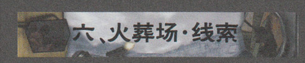
"那你的QQ上出现过某些奇怪的人吗？我的意思是，不应该出现的好友。"我谨慎地问面包。我知道面包的QQ好友里也有眼镜，如果眼镜上线的话他也应该知道，但我不想直接说明，我不希望把面包也卷进这恐怖里。

"不应该出现的好友？谁啊？没有啊，出什么事了？"

"哦，没什么，你放心吧。上课了，快回座位吧。"

我撵走满腹狐疑的面包，心中更乱。面包去网吧应该也能看到眼镜啊？怎么可能没有呢？网吧，网吧，咦？好像，眼镜遇害之前跟我说过要去开发区的一所网吧啊。这应该算是一点线索吧。

我回到家，从那天参加葬礼穿的外套中掏出一张皱皱巴巴的纸，上面写着那天那位警察的电话。我这人就这点好，不乱扔垃圾。



纸上的字迹幸好还可以看清，我拨通了那位警察的电话，听筒里响起了一个人懒散的声音：

"喂～你找谁啊？"

"请问是王警官吗？"

"是。"

"我是前几天你在火葬场问过话的男孩。那个，我想起了一点关于眼镜的线索。您要听一听吗？"

"哦！"对方的声音立刻变得饱满有力，精神焕发："太好了！我们出来谈吧！"

"不用了，就一点线索而已，电话说就可以了，不用大费周折了。"

"那是必须的！请你务必出来！我们好好谈谈！"

我坐在咖啡馆的沙发上，等待着那位王警官的出现。真搞不懂为什么一定要在咖啡馆里碰面？在无人的公园里来一次特工般的接头方式岂不更酷？周围都是些打情骂俏的男男女女，令我很不自然。门被推开了，是王警官。我招呼了一声，他同我面对面坐下，要了一杯咖啡。

"你好，我是王安。大家都叫你二皮吧。"

"哦，是的。"我打量着他：大概20多岁，人长得不错，一脸白痴像。和上次不同，这次他穿的便装，身旁还带着个文件包。

"那我们可以开始了吧。请问你想到了什么线索？"从他目光里我看得出他很期待我的回答。

"我想起来，眼镜遇害之前跟我说要去开发区的一家网吧。"

"哦？一家网吧？叫什么名字？"

"没想起来。"



"没关系，还有什么？"

"没了。"

"没了？就这些？"

"就这些。"我刚说完，他就一脸愁容，满目萧然地看着我。

"老弟，你再想想行不？这件案子对我来说很重要，拜托了！"我看他声音哽咽，好像都要哭出来了。不行，哪怕是胡编乱造我也要给他弄出点线索！我忽然想到了那天我在火葬场看到的那奇怪的东西。

"对了，你们警方有没有发现遗体上有什么特别的东西？"

他眼神霎时又变得明亮有神："什么？遗体上特别的东西？我看看啊。"他打开文件包，掏出一叠档案开始搜索。不一会，他就看完了，说道："特别？没有。其实这案件就挺奇怪的，现场没发现弹壳，只有死者，我们是通过伤口才判定的凶器。"

"不会吧？太玄了吧？"我全身麻了一下。

"真的，老实告诉你吧，就连尸体里都没有子弹，我们警方在现场也没发现。伤口除了子弹制造的破坏外，没有其它人为痕迹。难道子弹凭空消失了？"我和王安面面相觑，哑口无言。王安费劲的咽了一下，继续我们的谈话，"还是，说说你的发现吧。"

"唔，啊。"我回过神来，"葬礼那天，遗体告别时，我发现一个线状物体从盖在遗体面部的白布下蹿出。你们的法医没发现？"

"没有啊！真的吗？"

"绝对没错，我到现在还很纳闷呢。"

"我们走！服务员，买单！"

"去哪儿啊？"

"火葬场！"

"喂！喂！我不去！现在都快天黑了！喂！你别用那么大力拽我！喂！我可要叫警察了！"

最终我还是被王安拉上了出租车。一路上，王安一直在说自己的事迹，又开始展望自己的未来，说自己破获这件大案后会怎么样的出名，怎么样的飞黄腾达，唠叨的连司机都哈欠连连。天色尚未完全变暗前，我们到了火葬场。不到半个月，我就去了两次火葬场，真晦气！

我们向门卫说明了来意，他让我们去找老高。老高是这里年纪最大的，也是手艺最好的，一些比较难弄的"活"都是由老高一手操刀，眼镜就是他给画的妆。我和王安来到老高的办公室，其实也是他的卧室。王安出示了证件，我们便开始了问话。

"老高，我就直接问重点了，你在给遗体整容时有没有发现什么特别的东西？这位老弟说他看到了一些线状的物体。"

"哦，线状物体。"老高开始回忆，满是皱纹的脸就像树皮，"哦，有的。你们公安没发现吗？"

"发现了就不来找你了。"

"哦，对。是挺奇怪的。尸体刚来那天什么也没有，第二天颈部却长出了一条线。一开始我也纳闷，就用力拽了拽并在整容时扒开看了看。原来这条线是从脊柱里拱出来的。你们警察也没跟我说啥啊，我就以为可能是这孩子做过什么手术，在脊柱里植的线吧。"

"这我们警方根本不知道啊。验尸记录也没写

啊。唉～这是多么重要的线索啊！完了，完了，尸体火化了还有什么啊！”

“那条线我剪了一段，就怕你们警察会用到。”

“什么?!”王安如获至宝。

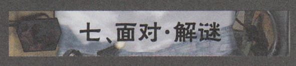
“唉，我干这行几十年了，看一眼知道什么东西重要，什么东西没用。”老高说着，从柜子里拿出一个火柴盒交给王安，王安从里面拿出了一段类似电线的东西，放在手上反复观察。

“这是什么？老弟，你来看看。”王安把那段线状物放在我手心。

“这个是……好像是……”

“是什么？你快说啊！”

我的喉咙很干，有点说不出话来。双腿发颤，有点站不稳。但我还是从嘴里挤出几个字：“这个，没错，这是网线。上网用的！”



七、面对·解谜

我呆滞地趴在床上。自打我从火葬场回来，就这样一直趴在床上，已经两天没上学了。王安他不可能了解我的感受，他不知道眼镜一直都在上网，所以他帮我不了我。我能有什么办法？眼镜他是冲着我来的。窗外的天空蔚蓝，现在应该是中午，我像个病人一样窝在床上。我在干什么？阳光穿过浮云照射在我的脸上，很温暖，很舒服。

我突然从床上爬起，打开电脑，这是因为我终于有了决策：我不会再逃避，也不会再祈祷，没人会帮我，我只能靠自己，去寻找真相。

我安装了珊瑚虫版显示 IP 的 QQ，登录——眼镜他又在线上。现在我只要把鼠标放在他的头像上就可以知道他在哪！但我又犹豫了，我琢磨着眼镜的 IP 会是哪里：也许是我胡思乱想的地狱无常网吧；也许他会令我立刻停止呼吸地站在我背后；也许是让我继续坐在电脑前备受煎熬的一堆乱码怪符。不管那么多了！我使劲把鼠标往眼镜的头像那甩了过去：

H 市开发区南路 16 号　星雷网吧。

这令我感到很意外，眼镜居然在城市的另一头上网。我破门而出，拦了一辆出租车：“师傅，开发区南路，星雷网吧！”

星雷网吧门口，我伫立着。到这已经五分钟多了，可我没有进去。我在思索，进去后会见到什么？我猜眼镜会是一身邋里邋遢地窝在网吧的角落上网，跟所有人开了个天大的玩笑，我一把把他塞进屋子揍他就是一顿猛踢狂捶，以消心头之恨。这是最好的结局，希望会是这样。我推开网吧的大门。冷清，偌大的网吧居然没有一个顾客。

“请问有什么需要吗？”一名站在吧台里的高挑男子向我问候，看样子他是网管。。

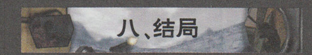
“刚才有没有一位戴着眼镜的小子来这上网？”说着，我大概形容了一下眼镜的样子。

“没有。”男子停顿了一下又说：“倒是一个月前好像有这模样的一个高中生来过。”

“一个月前？”我很惊奇。

“是啊，我们这平时客人很少，所以我记得比较清楚。其实我们这都快撑不下去了。”原来眼镜死前就是在这上的网。算了，既然来眼镜不在，我索性就在这玩一会，顺便看看眼镜是否还在线。

不出我所料，眼镜没在线上。



八、结局

待我起身离座，走出网吧时，外面已月明星稀。临走时，那位网管让我不要乱跑尽快离开，说的挺可怕的。星雷网吧座落在通向市区道路的左侧的楼群边，道路右侧就是郊区。夜晚的路灯向人倾诉着无助的孤独，街上的车辆稀少，出租车是等不来了，我走向公共汽车站。一阵阴风吹过，我缩紧了身体。

“好冷啊。”我不自觉地朝着道路右侧看了一下：远处高山阴森，山脚下的林地黑影幢幢，令我不寒而栗。眼镜好像就是在那里死的。我心里想着快些回家，可是脚却往道路右侧走去，往郊区的林地走去。我穿过一大片足有我半身高的杂草地，身后的光亮逐渐远去，鬼鬼的高山，诡异的林地向我拥来。我消失在林地中，离开了人类的文明。

我在林间小心摸索着前进，身边都是些高耸的桦树，时而传来瘆人的怪声，风偶尔吹着树枝沙沙作响，乱人心绪。我不知道自己为什么来这里。为了找寻关于眼镜死亡的线索？那是王安他们该干的事，而我应该继续窝在被窝里。我猜也许我和眼镜当天做的事情一样，他也可能曾在林间探索过。

没想到这片林地居然这么大，我已经迷路了。我命令自己冷静。脚下干燥的沙土地渐渐软起来，我烦躁得很，这里的地面踩上去和几天前我和眼镜梦中相见时的地面相差无异。我后悔，后悔不该来这片林地。我开始奔跑起来，企望跑出这里。我跑上了一条小道，远处是扭曲的高楼，灯火阑珊；小道两侧遍布奇异的古树，就像张牙舞爪的魔鬼。这里似曾相识，我好像来过，好像是？我猛然抬起头！没错，天空中油黑的太阳正燃烧着释放黑暗。这是我的梦境！难怪我一直感到有种凌厉的目光在暗处盯着我。是时候该醒了，我意识到接下去的事情。果然，我故技重施绊倒在拱出地面的树根上，重重栽倒在地。

好痛！居然有痛感！难道这不是梦吗？

手掌擦破了皮，血流了出来，膝盖好像也碰破了。我勉强站起来，前面，站着一个人！眼镜！他终于在我面前出现了！

我不说话，我不敢说话。眼镜的嘴角带着笑意，歪着头看着我。很难看出他在想什么。我们俩就这样互相对视很久，我不知道如何是好。终于，眼镜开口了：

“二皮，你终于来了！我等你很久了！”

他在等我？等我做什么？“你，你，你是人是鬼！”我惊恐万分，四周的空气夹杂着火药的气味，刺激着我的肺部，我的头变得很晕很沉，这使我的恐惧感稍微减轻。

“我不是人也不是鬼，而是一个等待换赎的灵魂！”眼镜的声音变得很沙哑：“你就是和我换赎的人！”

“这到底是什么回事？你到底是怎么死的？”

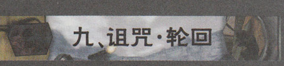
周围火药的气味越来越浓厚，我快要窒息了，浑身就像被千万只蚂蚁啃咬。

“那是一个诅咒的病毒！它伴随着你玩 CS 的同时将你诅咒！然后通过你再去诅咒其他人！直到另一个人来到这！你才可以离开！”眼镜的声带像被撕开一样，声音令我窒息，“二皮！你就是替我解开诅咒的人！非常谢谢你！同样我也很抱歉！现在你必须被我打死，死在你的爱枪下！再见了！去找下个替你解开诅咒的人吧！”

我正听得摸棱两可间，眼镜的手中就多出了一把 STEYR AUG，瘦小的眼镜托着 STEYR AUG 看起来挺滑稽可笑的，可我笑不出来，因为他瞄准了我，我也哭不出声，因为我无法动弹。我只能在心底拼命默念着，恳求这场梦快点结束。

眼镜的手指扣动了扳机，子弹旋转着弹射出枪膛，时间仿佛变得很缓慢，慢到我能看着子弹离我越来越近。一阵剧痛，我失去了知觉……

林间，一声枪响，随后又再一次陷入死一般的沉寂。



九、诅咒·轮回

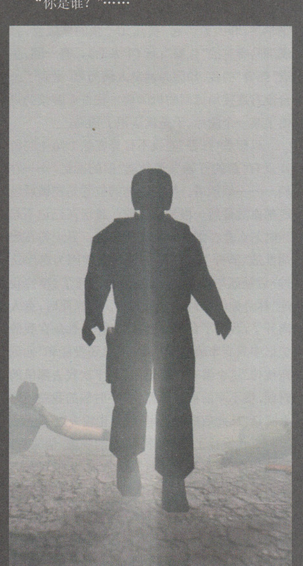
一日，面包去网吧上网，刚登录 QQ 就传来三下好友上线的敲门声：

好友　二皮　上线了

面包惊恐得不知说什么好，他有好多话想和死去的二皮说，可又不知如何开口。

良久，聊天框里出现了一排字。

“你是谁？”……



K文

自杀游戏

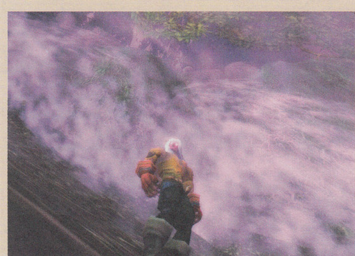
文 /wellaway

《魔兽世界》中，暗夜精灵主城达纳苏斯的西边，通往鲁瑟兰村的传送点的背后，有一汪池水，池边一挂飞珠溅玉的瀑布倾泻而下。我走到这里，明明知道此处已是地图边缘，还是情不自禁想去瀑布下方一探究竟，便顺着山崖"溜"了下去。这一下不要紧，顷刻间便丢了性命～～魂魄一路摸过来复活，发觉自己站在一个无路可走的绝地。

上面的峭壁无处攀援，下面则是无底深渊。脚下方寸之地勉强可以容身，四周若干难兄难弟横七竖八躺了一地——看来好奇心不仅造就科学家和诗人，还可以造就冒险家和尸体～～这种情况下想脱离绝境，一种办法是使用炉石传送回旅店；但我在不久之前刚用过一次，还需要等上 40 多分钟才行……虽说无限风光在险峰，可这里实际是游戏的一个边角，哪里有什么风景，于是，懒得再耗下去的我想到了另一个办法，那就是自杀后在墓地复活。

纵身一跃，场景贴图的飞速交替居然也带来了一点失重的眩晕感，之后，世界就变成黑白的了～～

从早期的电子游戏开始，很多游戏角色都可以用类似自杀的方式结束游戏进程，诸如任天堂的马里奥可以自暴自弃跳进"沟"里，《古墓丽影III》的劳拉 MM 可以用秘技"华丽"地结束生命，Quake 系列等 FPS 游戏主角都可以用火箭筒轰墙自尽，或者给自己丢个手雷之类……广义的说，充满冒险和对抗的游戏世界里，玩家如果放弃对游戏角色的积极操控，那其实就是一种自杀了。而与游戏相关的现实中的自杀事件，多少年来也一直存在着，成为游戏负面影响的有力佐证，比如在遗书中提及《魔兽争霸》的 13 岁少年张潇艺……



像《魔兽世界》这样的网络游戏中，游戏角色的自杀更具有真实感，某些特定的场合（类似上述的游戏死角）可能成为有代表性的"自杀圣地"。这让我有了一些不太负责任的联想。结合各类 VR 技术让人在虚拟世界里间或"自杀"两把，是否可以作为一种现实生活中辅助的心理治疗手段，进而对自杀这一日益严重的社会病患形成一定的缓解作用呢？

鲁迅先生曾写过："要自杀的人，也会怕大海的汪洋，怕夏天死尸的易烂。但遇到澄静的清池，凉爽的秋夜，他往往也自杀了。"假如某一天游戏中充满了使用 WG 的"天外飞仙"时，或许我会挑选一个"澄净清爽"的场所，顺其自然地告别这个游戏……■

一代从三代开始

文 / 镇妖锄

曾经让无数玩家落泪的仙剑一代，对我来说，曾经只是一个玩过不到半个小时的游戏。

很久以前，其实也没多久，就是久得让人能记起往事，却又想不起细节的那么久，我是一个小学生，和大家一起，买几元一张的盗版盘；打满屏马赛克的"红警"；玩《半条命》。有一回，正欲"红警"的我，却因为网吧人满为患，坐到了一台没有连接局域网的机子前，我百无聊赖的点击了某一个图标，于是就认识了仙剑。

只想着"红警"的我不打算在这个陌生的游戏里有"新的开始"，于是就"旧的回忆"——存档一——锁妖塔。那个存档的位置是在锁妖塔底部血池最后一根剑柱之前。我现在已记不起当时怎么会在剑柱上按下空格键，只记得在我胡乱放"酒神"与"乾坤一掷"（仅仅因为名字最帅）后锁妖塔倒了，某个主角被压死了（可怜我连"林月如"的芳名都没记住）。就在此时，有人离开了，我换了台机子去打"红警"。仙剑在我的记忆中只有李逍遥三个字，而且还没能和"仙剑奇侠传"这个游戏一起记住。当下次我去那里的时候，很不幸的被家长抓到。小时候的我总是这么听话，从此后的四年里，我再也没去过那里。

二代发行了，很不幸，那时的我连"情何物，生死相许"都不知道。对我们来说，它仅仅是一个消遣用的玩具。我毫不犹豫的用 ESC 键来跳过片头动画，用空格键来刷掉本该记住的剧情。太年轻的我，看不懂主角间的感情，看不懂游戏里的是是非非，看不懂李逍遥为何要去爱那个"妖怪"……。看不懂一切的我，看不出仙剑的经典，看不出一切的一切。看不出一切一切的我，没有在记忆中留下任何关与仙剑二代的回忆。

时间总会改变一切，曾经不知情为何物的我，也知道了它会让人生死相许，所以曾经看不懂仙剑的我，也看懂了仙剑。三代对于我来说，不再是游戏，而是情，是梦，是信仰。我在看懂了景天的无奈、重楼的痴情、雪见和龙葵的牺牲……之后，成了一名铁杆的仙剑迷。

对仙剑的痴迷被我带到了网上，我认识了很多同样的朋友，从他们那里我真正了解了仙剑，可是也真正迷茫了，仅仅是因为很多年前的那款游戏——仙剑一代。看着网上无数帖子都标着"没玩过仙一的勿进"，我作出了一个决定：我要重玩一代！



本就门可罗雀的正版店，还有在网游大潮下门庭冷落的盗版摊点，都留下了我无奈的身影：原版仙剑没有了，我退一步，复刻的《新仙剑奇侠传》也断了货，我再退一步，盗版仙剑也无法找到。但是，在有一次外出旅游的时候，我习惯性的走进正版商店，看看有没有新货上市，我竟然发现在货柜的角落上居然还有一套一代仙剑的正版！我简直怀疑这个不起眼的商店是通往"回魂仙梦"的路，但那套仙剑却真的实实在在出现在了我的面前！我永远忘不了我付钱时店主的表情，也许是惊讶，也许是高兴，也许是偷笑，我不知道，我只知道我完成了 MISSION IMPOSSIBLE，也许这就是世界上最后一套还在出售的仙剑一代了。

我现在虽然看懂了李逍遥，看懂了赵灵儿。但是 MID 音乐无法让听惯了 MP3 的我潸然泪下，连人物动作都没有的一代无法让看惯了 3D 模式的我感触良多，最致命的，知道了剧情的我，知道了林月如最后会抱着李忆如出现在李逍遥面前的我，无法真正体会仙剑的经典。虽然这样，我还是明白了我很多年前就应该明白的事情，仙剑一代是经典，而对于我来说，这是十年前的经典，已经不再属于十年之后的我。

此文献给和我一样从三代才开始认识仙剑的朋友们。■

疲惫却不堪憔悴

文/zhizhi

我累了。

也许是椅子太硬，鼠标太重，游戏的节奏太过匆匆。屏幕里的骷髅徘徊四周，我的人物颓然倒地，我轻点了“离开游戏”。

于是就真的离开了游戏。

这大约就是失败了，一位好心的人这么讲。时间和金钱都付出了不少，然而始终停留在任人宰割的阶段。任人宰割，任人宰割。在一开始就埋下种子的疲惫之树，现在终于可以发芽，过不久想必就要遮天蔽日了。

好心的人告诉我，要挽回败局的办法也是有的。那就是——排除一切杂念蹲在某地，专心致志地敲打骷髅，不眠不休地重复劳动……数十小时的精诚所至，或许就金石为开了。那么从现在一直到最后——倘若钱包有那么厚的话——就畅通无阻，万事大吉了。

这似乎是一件简单的事情，一只加以训练的猴子完成起来也不在话下。这不过是按照某个特定的频率点击鼠标和键盘——这和老式的发报机没什么区别——“按键精灵”也可以做得更加完美，只要通着电就会万无一失。然而猴子和人的区别似乎并不应该只是人发明了“按键精灵”而猴子没有，否则猴子就会在动物园外面卖票而我们就住在里面了。

好心的人叹了口气，用怪异的眼神看着我，又给我出了个好主意——只要一点点花花绿绿的纸片就可以让天堑变通途，这个东西《爱神与财神》里的安东尼可是推崇备至。他说把百科全书从A翻到Y，“还没有发现什么东西买不到”。倘若我像他那样出手阔绰，那么从一开始就可以不必面对骷髅的嘴脸，直接享受最好的装备，一路就如履平地了。说到这里，好心的人眼中似乎浮现出了金币的光芒。



遗憾的是，我既非有钱人，又很在乎和猴子的区别，踌躇太久，现在终于不可救药了。

在我看来，花上一个下午挑战半神巫妖，或者整小时地穿越废土都是有趣的。这正如无名氏反复寻找他的本性：纵然有相同的结果，然而其中的收获，却是绝不相同的。

“时间不是你的敌人，永恒才是”。然而要数十小时面对同一种怪物，数十小时反复欣赏它们倒地的英姿，数十小时竖起耳朵倾听金币落地的轻响……我终于不寒而栗了，我终于开始怀疑时间才是我的敌人。那短短的数十小时是如此的高大，以至于卑微的我无法逾越。

好心的人临走前告诉我，这几十个小时的辛劳是获取未来乐趣的必经途径。已经有无数的前辈通过这漫长的考验，过上了幸福的生活。我还在底层，仰望永远阴沉的天空。我喜欢这个游戏，但几十个小时枯燥的努力，却让我迟迟下不了决心。

我一直在寻找别的途径，试图绕过这几十个小时的枯燥。然而半年过去了，它始终横亘在那里，我始终裹足不前。

我累了，而游戏永远不会。■

强迫型玩家

文/科摩多龙

通常情况下，我们会把游戏玩家分为两类——核心玩家（Core User）和轻度玩家（Light User）。从字面意义上来说，前者显然比后者更加热衷于研究、探讨游戏的所谓的内涵或衍生，但却并非就一定比后者更加热衷于游戏。轻度玩家的游戏心态很有可能比核心玩家更加正常——一个成天自称懂得游戏内涵的人，在我看来未必就是真正的玩家，这就好比所谓的专业影评人、艺评人未必就是真正的电影人和艺术家一样。当然，本文并非要论述所谓“CU”和“LU”这两个玩家自怜导致的自恋后创造的无意义词汇，只不过以下要引出一种在定义上的新类型玩家，而做一个“通常性”的玩家分类介绍。

最近在和一位女孩聊天时发现，原来还存在这么一种类型的玩家，或者说叫做游戏者更为贴切——我将其定义为“强迫型玩家”（Compulsive User）。所谓“强迫型”，并非此类型玩家的游戏动机非主动，和其他两个类型的玩家一样，他们同样是主动地进行游戏，并期望从游戏中获得快感。

从游戏中获得快感，对，就是这个问题，强迫型玩家过于需要从游戏中获得快感了，因此他们会对游戏类型、游戏方式有着苛刻到近乎于残酷的挑剔，每当进入一个游戏，他们会渴望从中获得快感，这种快感，就是赢。

“每当我进入一个游戏时，我会不自觉地紧张，如同大难临头般，手心冒汗，两眼圆睁。我会在心中把电脑（即游戏中玩家所要面对的敌人）想象得非常强大，因此我会非常小心”，这位女孩如是说。

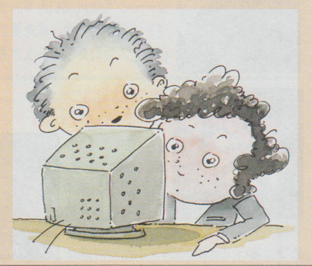
当然，很明显此类型的玩家所接触的游戏并不会太多，而当我向这位女孩介绍“侠盗猎车手”、《惩罚者》等较为开放的游戏时，她显得十分感兴趣。从她传达给我的意思来看，只要是能够让她在游戏中赢的游戏，她就会去尝试。

从游戏方式来看，此类型玩家比其他类型的玩家都要投入，且目的单纯。譬如这位女孩，她喜欢《轰炸鸡》（Chicken Shot）、《百战天虫》（Worms）、《恶邻复仇》（Neighbours From Hell）等较为轻松的游戏，同样也喜欢“寂静岭”（Silent Hill）系列这种沉重的游戏。用她的话说，《轰炸鸡》让她体验手忙脚乱的欺负快感，《百战天虫》让她好好地发泄了算计的心理，《恶邻复仇》是用来释放捉弄人的欲望，而《寂静岭》则是“让恐惧吓跑压抑的最佳良药”。由此可见，此类型的游戏玩家只要选择了一个游戏，就必然能够或者说必须从中获得快感，如果没有，他们会迅速地放弃手上的游戏。

而对于和同伴合作进行的游戏，由于他们过于关注自己在游戏中的感受，基本来说他们是无法接受此类型的游戏的。当然，格斗游戏可以接受，但前提是有60%左右的把握自己会赢。

赢，这个人类最原始、最本性的欲望，看来才是驱使此类型玩家游戏的根本动力，也因此，此类型玩家应该是最为单纯的玩家吧。

至于究竟此类型玩家在所有玩家中所占比例如何，目前没有做过任何调查，因此无从知道。不过，注意到存在此种类型玩家，本身对于我们就是一件有意思的事情。■





在我们熟悉的历史教科书里，西线总是懦弱、投机和无足轻重的。

"为了把祸水引向东方，英法百万大军躲在马其诺防线后避而不战……"

"不列颠空战，只是纳粹德国为了掩饰其东线进攻的烟幕弹……"

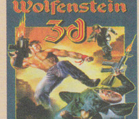
"在苏联红军节节胜利的大趋势下，盟军慌忙开辟了第二战场，急于抢夺胜利果实……"

这样的西线，与光荣的、无畏的、坚强的东线形成了鲜明的对比。东线和西线，夹住第三帝国咽喉的巨钳两端，一端是钢铁，另一端是什么？念着另一种历史教课书长大的欧美游戏设计师们为我们带来了另一种答案。他们让中国玩家扮演英美大兵，去为了解放欧洲而浴血奋战。对于背诵着"东线的光荣"和"西线的投机"教学大纲长大的我们来说，这是一个既熟悉又陌生的西线。



军士篇

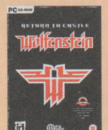
与善于表现宏大场面的苏联战争片迥然不同，欧美的二战电影总是喜欢用士兵的视角来观察战场，欧美的二战游戏也是如此，最底层的作战单位——士兵是玩家们最常扮演的角色，在枪林弹雨中穿梭的普通一兵，总是要比呆在作战室里指点江山的大人物们更了解什么才是真正的战争。



德军总部3D
Wolfenstein 3D



《德军总部3D》是二战游戏的骄傲，因为它为我们带来了FPS（主视角射击）这一长盛不衰的游戏类型。1992年，"3D游戏"之父翰·卡马克和他同样天才的伙伴们完成了第一款真正意义上的FPS——《德军总部3D》，虽然它在3D图像技术领域的价值远远高于它作为一款二战游戏的价值，但是勿庸置疑，它仍然是那个时代最出色的二战游戏，它让原来只能在SLG地图上指挥作战的玩家们第一次以士兵的身份进入二战时空，在第三帝国的大本营"狼穴"里大开杀戒，即便只有简单的一种场景——石头地堡，但我们仍能从墙上装饰的卐字旗、希特勒画像以及制作逼真的德军军服中感受到浓郁的二战氛围。



重返德军总部
Return to Castle Wolfenstein

继《德军总部3D》之后，一直没有真正精彩的二战FPS出现，直到八年后（一个二战那么长的时间，不是吗？）的2001年，借着它威名而生的名门后裔——《重返德军总部》出现。《重返德军总部》采用了QUAKE3的强大引擎，达到了令人咋舌的图像效果，但它的成功不仅仅在此，它并不像QUAKE或者它的前作《德军总部3D》那样只是一个简单杀戮的FPS——在单人游戏部分，有充满紧张刺激的戏剧性情节，引导玩家一步步去完成二战征程；在多人模式里，引入团队配合的理念，让扮演不同兵种士兵的玩家体会到协同作战的乐趣。虽然名为《重返德军总部》，但玩家不会只在"狼穴"地堡里打转，有相当丰富的室外场景：丛林、古堡、海滩作为战士们野战的战场。当然，在2001年的圣诞节，《重返德军总部》只是一个开始，更出彩的二战FPS剧集即将连续上演。





荣誉勋章
Medal of Honor

从"荣誉勋章"系列的第一部作品《联合袭击》开始，二战题材FPS进入成熟期。《联合袭击》为随后而来的多款同类游戏确定了一些"标志性"的特点：海陆空多兵种的选择；小队配合作战的游戏模式；史实著名战役的引入

……等等。不过，这款游戏给人最深的印象还是以好莱坞二战大片《拯救大兵瑞恩》为蓝本制作的战争场景和营造的战争氛围，此后许多的二战FPS都学习了这种方式，以当期最热的二战电影为模板，让玩家亲身投入到电影观众无法触摸的真实战场中去。

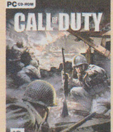


战地1942
Battlefield 1942



紧随《荣誉勋章：联合袭击》而来的是《战地1942》，与前者相比，它更注重的二战游戏的内涵表现：多兵种的配合作战方式，玩家对各种战车、战机、舰船的控制，而不仅仅是大片般的战争气氛的营造。“1942”的战场上，玩家不是像在一般FPS里那样，只能端着枪傻呼呼勇往直前，而是有机会驾驶陆海空多种“战争机器”，并由此产生各种五花八门的新鲜玩法，这是《战地1942》吸引游戏迷和二战迷们的最大卖点。遗憾的是，在出版了几款资料片后，“战地”系列转入现代战争题材，离开了二战战场。

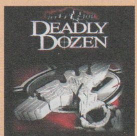
使命召唤
Call of Duty



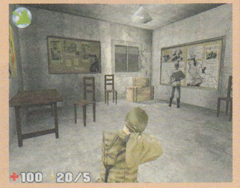
在《荣誉勋章》和《战地1942》接连获得成功后，各种二战题材的FPS蜂拥而上，其中，真正称得上是大作的唯有《使命召唤》，这不仅仅因为它是由《荣誉勋章》原班制作组所打造，更因为它继承了前两部大作的优点——《荣誉勋章》的电影大片效果和《战地1942》里的海陆空配合作战，而且在多人连线模式上有了新的提高，为了符合二战背景，选择轴心国或者同盟国的玩家只能使用史实上该阵营拥有的武器装备，而同时竞技部分的平衡性又相当出色，只要战术配合得当，任何一方都有获胜的可能，可以说是达到了史实性与竞技性的完美统一。



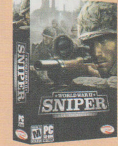
十二金刚
Deadly Dozen



一群有着各种稀奇古怪才能的囚犯（或其他不良人士）组成的敢死队，深入敌后，完成种种爆炸暗杀之类的特种任务——这种老套的情节，在英美的二战影视作品里一抓一把（包括赫赫有名的《加里森敢死队》），这类影视作品的鼻祖是1967年的一部二战电影《十二金刚》，它讲述了十二个军中死囚组成的特别小队立下奇功。2001年发售的同名动作游戏《十二金刚》也采用了类似的桥段，安排好十二个精灵古怪的手下，让他们发挥各自的拿手好戏去完成任务，是玩家的最大乐趣所在。



胜利之日
Day of Defeat



确切的说，《胜利之日》不能置于二战游戏之列，因为它没有任何关于二战的情节或战役，是一款只能联机进行的纯对战型游戏，一款使用二战武器（也许还可以加上军服？），并在模拟二战环境（类似于战争后期的西欧）里展开的CS。虽然游戏里只有步兵，武器也仅限于轻武器，但如果从游戏平衡性、团队配合这些元素来看，《胜利之日》超过了任何一款二战游戏，甚至超越了CS。



二战狙击手：胜利的召唤
World War II Sniper:Call to Victory



2001年，二战大片《兵临城下》让许多人第一次了解了狙击手这一充满传奇色彩的神秘兵种。2004年发售的描写狙击手作战的二战游戏《二战狙击手：胜利的召唤》虽然来得有点晚，但还是让不少玩家想起了斯大林格勒城下英雄的瓦西里，并因此跃跃欲试。在这款游戏里，玩家的角色是西线战场的一名美军狙击手。与FPS里英勇冲锋的战士不同，狙击手的首要任务是躲藏和隐蔽，然后抓住时机给敌人致命一击，《胜利的召唤》很好的体现了这种感觉。游戏中逼真的天气模拟和战场烟雾效果虽然给狙击手带来了不少麻烦，但也让我们更真切的感受到战场中的呼吸。



战斗模拟飞行Ⅲ欧洲空战风云
Combat Flight Simulator 3:The Battle for Europe



继展现太平洋战场空战的二代作品后，“战斗模拟飞行”系列的第三代把舞台放到了1943－1945年的西线天空，玩家可以选择英军、美军或德军升空作战，有多种不同类型的任务：争夺某一地区的制空权、支援陆军作战、摧毁特定战术目标等等。本作继承了系列的优点，逼真的全3D驾驶舱让玩家有亲历之感。另外，驾驶纳粹德国的“最后秘密武器”——世界上第一批喷气式战机，或者干脆不作飞行员而担任轰炸机的机枪手和投弹手，这些另类的飞行感觉也非常有趣。由于本作的起始时间是1943年，早期惊心动魄的英伦空战没有包括其中，所以微软在稍候用同样的引擎制作了资料片《战斗模拟飞行Ⅲ不列颠空战》。



B-17飞行堡垒
B-17 Flying Fortress

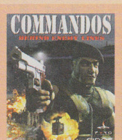
以二战中一些传奇的军机为主题制作的游戏，例如《伊尔2》和《B-17飞行堡垒》虽然选题范围狭窄，但仍然获得了很多玩家的青睐，尤其是后者，让习惯了飞歼击机的玩家得到了完全不同的飞行体

验。正如它的绰号那样，B-17是一个巨型飞行堡垒，其中有驾驶员、导航员、测量员、投弹手等10个兵种，玩家可以控制其中任何一种角色，享受不同玩法带来的乐趣。游戏中庞大的B-17轰炸机群在无数架战机护航下缓缓前进的壮观场面，给人留下极其深刻的印象。



校尉篇

无论在哪个战场，特种部队的指挥官们总是会成为玩家最想扮演的人物，因为这能最大满足大家体现英雄主义的要求。而率领一小队普通步兵作战，这样的低级军官似乎是太平凡了，叫人提不起兴趣，这大概是"近距离作战"没法获得青睐，而"盟军敢死队"大受欢迎的原因吧！



盟军敢死队：深入敌后
Commandos:Behind enemy lines

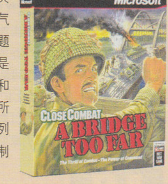
小组即时作战游戏的开山之作《盟军敢死队：深入敌后》是史上最出色的二战游戏之一，在这里，习惯了FPS和RTS玩法的玩家们终于明白，在真正的战争中，坦克不会从兵工厂里自动冒出来，而一个大兵无论他多么神勇，也是挨不了那么多枪的。是的，《盟军敢死队》带给大家前所未有的战争真实感：每一次作战我军都在数量上处于劣势。你只有六名队员，不会更多，而任何一个普通德国兵都可以要了他们的命，任何一次失误都可能导致无可挽回的失败。这款让大家不得不经常LOAD和SAVE的游戏获得了巨大的成功，在此后的续作中，特种兵们的战场也从西线进军到太平洋和苏联。





近距离作战
Close Combat

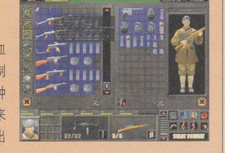
"近距离作战"系列是一个游戏史上"叫好不叫座"的标本。作为最真实的二战游戏之一，它享有崇高的地位，所有玩家都不得不承认它表现的连排级小团队作战非常到位，而复杂的命令系统也是极其的专业，对于战场的地表、气候、视线等方面的模拟与实战无二，但是最大的问题就是它玩起来非常之"不爽"，玩家需要操作的内容是在太多了，战斗被切割成一个个零碎的指令、移动和进攻的过程，难以完整的去体验一次流畅的作战。所以，在经历了整整五代的挣扎后，"近距离作战"系列终于告别了二战策略游戏舞台，它的第六作《先发制人》成了一款现代战争题材的FPS。





寂静风暴
Silent Storm

这是一款仿造"铁血联盟"模式制作的回合制小队战术游戏，作为特种部队指挥官，玩家要从来自反法西斯各盟国的40多位战士中挑选出6位，组成伞兵小分队，空降到第三帝国去完成一系列特殊任务。虽然是一款策略游戏，但《寂静风暴》引入了RPG中的人物培养系统，在角色升级后，玩家可以通过配点的方式使队员们成长，拥有各种特殊的战力。游戏的自由度非常大，每一个玩家都可以训练出特色鲜明的小分队，用自己喜欢的方式去解决德国鬼子。





士兵们：二战英雄
Soldiers:Heroes of World War II

在二战游戏的玩法几乎已被游戏设计师们用尽的时候，2004年的《士兵们：二战英雄》还是让我们看到了新的创意，它混合了动作游戏和策略游戏的优点，以完善的操作指令系统和真实细腻的战场表现征服了玩家。大家在享受指挥作战乐趣的同时，又能感受亲身投入的紧张刺激。另外，游戏对二战武器装备的精细刻画让军事迷们大呼过瘾，每一名士兵和车辆都有各自的名字或是编号，每一种武器都有独特的弹药和精确的装弹容量。游戏难度相当大，很多任务中敌我力量悬殊达到了令人发指的地步——你可能要用一个班的兵力去进攻一个武装到牙齿的德国坦克团，这让不少喜欢猛冲猛杀的玩家望而却步。





隐藏与危险
Hidden and Dangerous

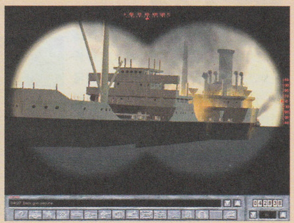
"隐藏与危险"系列也是一部以特种兵小分队敌后作战为题材的，策略与动作成分并重的作品。它与其他二战游戏最大的不同就在于，它的剧情不只限于二战，也包括了二战后苏联与盟国在东欧的对抗（这在资料片里表现得更明显），包括在希腊与游击队的战斗，以及从红军手中抢夺德国核武器专家等剧情。英国的特种部队在刚刚对付完德国人之后，马上又把矛头指向了昔日的盟友，这样的剧情使《隐藏与危险》带上了太多的冷战的不良意识形态元素。





猎杀潜航 II
Silent Hunter II

在"猎杀潜航"获得取得巨大成功后，制作者从太平洋移师到二战中真正激烈的潜艇战场——北大西洋，在这里，盟军舰队与纳粹海狼之间进行了四年多的生死搏杀，有着无数惊心动魄的战役和故事。与其他二战游戏不同，在《猎杀潜航 II》里，玩家只能选择扮演德国一方的海军军官，指挥U型潜艇挑战同盟国的海上力量。所有的作战任务都是围绕着破坏盟军的海上补给线展开的，玩家可以亲历如偷袭斯卡帕湾击沉英国"皇家橡树"号战列舰、伏击PQ-17运输船队等真实的战例。它的续作《猎杀潜航 III》已于不久前发售，依然是以德国潜艇舰长为主角，战斗任务增加到100多个。

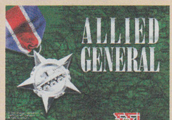






将帅篇

二战不仅仅是国家和民族间的战略较量，也是各国名将间的对决博弈。二战游戏给了我们一个机会，让我们能够亲自指挥名将们所指挥过的战役。在游戏中与名将们同行，你会感觉到自己也融入了历史，成为了他们中的一员。



盟军元帅
Allied General

战争游戏名门 SSI 在其"五星元帅"系列第一作《装甲元帅》一炮而红后，推出了续作《盟军元帅》。这也是一款传统的六角战棋游戏，分为西欧、北非和东欧三个战场，玩家可以带入二战名将们的身份，去指挥诸如阿拉曼会战、诺曼底登陆和阿登反击战等一系列著名战役。《盟军元帅》相对于《装甲元帅》最大的改进就是部队补给的要求被加强，作为统帅的玩家们，时刻注意我军战线的长度以及补给的保障，可能要比一味进攻和占领更为重要。



欧陆战线



这款光荣公司的早期二战游戏名作除了 PC 版本外，还有十六位游戏主机平台——世嘉和超任的版本，可见其曾经拥有相当大的影响力。它最大的特点就是引入了部队编制系统，分为军团、师团、大队、连队四级建制，炮兵、坦克、工兵等作战部队并非独立存在，而是配属于某个师团，此外，还包括作战参谋、情报参谋等辅助人员。地图上涉及的地名完全真实，你的师团长和参谋们也是由二战名将来担任，非常具有带入感。



突袭
Sudden Strike

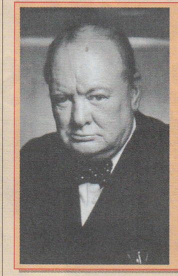
《突袭》的出现，颠覆了自《红色警报》以来盛行的大量生产然后决战的傻瓜 RTS 模式。它彻底取消了采集资源和建设系统，在每场战役里，玩家所拥有的部队都非常有限（在战场上，任何一个指挥官都不可能随身携带兵工厂，对吧），不可能组织起传统 RTS 里那样铺天盖地的坦克攻势，需要步步为营，谨慎小心的在侦察中进攻，因为敌手的 AI 狡猾得出乎意料。游戏对于战场、武器的细致设定也能让人感觉到制作者对二战军事的研究之深。这个系列目前已成功延续到第三代，而且每一部都有比前作更高的品质。



非洲军团对沙漠之鼠
Desert Rat vs Afrika Korps

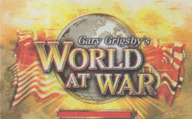


在绝大部分二战游戏里，北非都是作为配角场景出现的。虽然战争的胜负不是在非洲决定的，但北非仍然算得上是二战中最富戏剧性的战场，所以也有以它为主题的专门作品，例如即时策略游戏《非洲军团 VS 沙漠之鼠》。在这款游戏里，玩家要选择扮演隆美尔或者蒙哥马利，在托卜鲁克或阿拉曼决战，改写或重复历史。游戏最大的特点是对坦克决战宏大场面的刻画，在满天黄沙中隆隆前进的装甲军团，能让每一个二战迷热血沸腾。



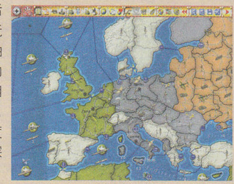
领袖篇

历史是人民书写的，但是人民往往需要领袖们来为他们执笔。对于和平年代的游戏玩家来说，执笔书写一段虚拟的二战历史同样有巨大的成就感，当你愤怒的给空军下达轰炸柏林的命令，或者激动的看到登陆部队在诺曼底击溃德军的时候，你会感觉自己就是丘吉尔和罗斯福，而显示器上的世界地图，就是你这个历史巨人脚下的真实二战世界。



加里的世界大战
Gary Grigsby's World At War

这是最新的一款以策略游戏大师 Gary Grigsby 命名的，体现国家战略层面的二战游戏。可以说它是至今为止最全面的展现二战世界的一款游戏，不是一场战役，不是一场会战，甚至不只是西线、东线或者太平洋战场，而是把整个世界像沙盘一样精确呈现（甚至包括那些史实中并没有参战的诸国），然后让各方势力——盟国、苏联、轴心国在玩家的手中互动。玩家要像一位真正的领袖那样，思考包括政治经济外交军事在内的一切国家层面的问题。与其他同类作品相比，《加里的世界大战》的游戏难度不高，普通玩家不难上手，但是想要挑战高难度模式或在网络对战中取胜，同样需要很深入的研究。



大战略 98

这是从大名鼎鼎的"世嘉大战略"（《大战略：德意志的闪击战》）发展而来的，与前者同样精彩的一款战略游戏。以二战中德国的闪电战进攻为主线剧情，同时玩家还可以选择单场战役模式。在游戏中，存盘需要消耗一定军费，而且消耗数额呈梯级增长，玩家不可能像在其他同类游戏里那样，为了一次攻击就反复 SAVE/LOAD，甚至没有足够的军费在一次大规模行动前存盘保险，这就大大提高了游戏难度。到了战争后期，由于战场巨大，单位众多，每回合都要经过漫长的等待，这个问题成为《大战略 98》最大的弊病。值得一提的是，游戏配乐大都选自各交战国的军歌，相当之有震撼力。■

（在上期的《太平洋战场篇》中，笔者误将由 SYSTEMSoft 授权、世嘉出品的《大战略：德意志的闪击战》写作了 SYSTEMSoft 公司的作品，特此致歉！并感谢"大战略"中国网站的读者朋友指正！）

文化掩饰下的黑暗

GTA所表现的"黑色文化"

文 / Tommy & Leon

不知从什么时候起，"黑帮"这个词开始频繁出现在文学、电影乃至游戏等文化作品中。也不知从什么时候起，人们开始对黑帮冠以"文化"的头衔，使之得以衣着光鲜的出现乃至渗透到我们的日常生活当中。人是一种奇怪的动物，我们往往会对曾经遭受的苦难做出详尽的纪录，用以警示后人。然而，人也是一种愚蠢的动物，我们往往会因为这种详尽的纪录让后人再次经历苦难。也许，人类的这种特质，在对待黑帮这种人类近现代史上堪称与战争带来同等巨大灾难的社会现象有着如出一辙的表现——不得不依靠反复的回顾历史来克服内心的恐惧。

如果能够以一种历史的眼光去重新审视这些给自己带来巨大伤害的事物，的确有利于人们从中获得一些警示和教训。也正因如此，在这里，我们将向大家展示一个游戏玩家们或许自认为熟悉的世界，与大共同去看看这些暗藏在文化掩饰下真实的黑暗。这里，任何人都没必要说教，大家只需跟着我们所列举的这些真实资料，用自己独立的眼光去观察，去分析。而至于结论，相信各位作为成熟的人，也能够冷暖自知吧。

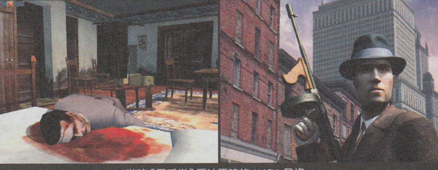
这个杀手不太冷　被美化的黑色世界

纵观现在的电影、游戏等文化产品市场，你很容易找到各色各样打上"黑帮"标记的产品，除了品种繁多，表现的方式也是不一而足，几乎包揽人类历史上所有各具特色的黑帮种类：

■黑手党 MAFIA
■标志人物：教父
■标志服饰：插有玫瑰的礼服、颇为讲究的发型
■标志语言：朋友、兄弟、父子间的信任
■标志姓名：意大利风格或 Tommy 等英文中小人物的名字
■标志武器：左轮手枪、水果刀
■标志游戏：《黑手党：失落天堂之城》
MAFIA The City Of Lost Heaven
■黑色指数：★★★★★

提到黑帮，任何人都无法忽视发源自西西里岛，发展、繁荣在美利坚大都市的意大利黑手党——无论你是一个平民百姓、影评人还是游戏玩家。黑手党们大多通过家族笼络人心，以家族中长老式的老者为领导，有着森严的等级制度。无论从电影《教父》（The Godfather）、《盗亦有道》（Good Fellas），还是游戏《黑手党：失落天堂》来看，黑手党们最大的特点除了标榜自己家族异常的团结外，还非常善于美化自我形象，让人们看到一个个举止优雅、文质彬彬，甚至颇有艺术气质的绅士。特别有意思的是，这种所谓的气质并不单单表现在黑手党党魁身上，甚至游戏《黑手党》中初出茅庐的 Tommy，哪怕刚开始只是一个为老大开车跑腿的喽罗，也要以一身绅士的行头扮相光彩的出现在芸芸众生的浮世之中。


马龙·白兰度扮演的教父
堪称黑手党的标志


游戏《黑手党》原汁原味的 MAFIA 风格

■杀手 Hitman
■标志人物：杀手里昂
■标志服饰：能够暗藏多种轻重武器的旧风衣、皮靴
■标志语言：除了女人和孩子，任何人命都能标价
■标志姓名：自称为 Cleaner（清洁工）
■标志武器：消音手枪、狙击步枪
■标志游戏：《杀手代号 47》Hitman
■黑色指数：★★★★☆

单纯简单的杀手 Leon

正所谓“这个杀手不太冷”，文化作品展示给我们的杀手虽然常以最不起眼的扮相出现，但多半低调的他们，身上总有一些不为人知的颇具人性的特质，也会有一些吸引人的传奇故事：《这个杀手不太冷》（Leon）中的里昂，虽然杀人如麻，却因为同情而救下邻家女孩，并在和这个经历太多与幼小年龄有着极大反差的痛苦的小女孩的相处中，表现出内心的单纯和可爱，直至与女孩发生了一段惊世骇俗的生死恋情。而《杀手代号 47》中失忆的主角，也会表现出发自内心的对血腥打杀的厌倦和对平凡生活的向往，并在田园生活被破坏、感化自己的神父被邪恶势力抓走时，毅然重拾武器去用自己的方式惩恶扬善。



《杀手代号 47》中向往平静生活的失忆杀手

■古惑仔 Gangster
■标志人物：山鸡
■标志服饰：皮夹克、牛仔裤、运动鞋
■标志语言：充斥着 F 字头的国骂（中文则是 C 字头）
■标志姓名：一般会采用昵称、浑名以替代原本平庸的真名
■标志武器：AK47、乌兹冲锋枪，及所有能称为“武器”的工具
■标志游戏：《侠盗猎车手III》Grand Theft Auto 3
■黑色指数：★★★★★


古惑仔们

很显然，这一部分黑帮分子没有前两者身上的过多“文化”气质，他们就是现实社会中最为平常的无赖、地痞、混混。然而，他们同时也是与我们日常生活最为贴近，人数最为众多的。他们包括港台影视作品中经常出现的古惑仔，美国黑人帮派（包括其他有色人种帮派）以及颇具盛名的哥伦比亚帮派等。由于这部分人大多出生、成长在繁荣社会的最底层，或多或少受生活压力所迫而不得不“逼上梁山”，他们犯罪的目的只有一个——金钱。也正因如此，他们的手段会更加多样，也更加残忍。从某种意义上说，此类黑帮都非常单纯，他们从来都是亡命之徒，为了生存可以做出任何事情。

在“侠盗猎车手”系列（以下简称 GTA）中，表现得最多的就是这种居于社会最底层的小混混们，GTA 系列每一代的主角们身上往往都会透露出一种迫于社会的无奈，他们生活在一个偌大的城市中，不为人知，却随时随刻都能用自己的方式去宣泄对社会的不满。事实上，除了以古惑仔形象出现的主角们以及游戏中的黑人、哥伦比亚人帮派，GTA 系列甚至还颇为传神的刻画出了黑手党与杀手另两种特色的黑帮——譬如 GTA3 中出现在第一个城区的，扮相与《教父》中马龙·白兰度饰演的教父颇为神似的老大；另外，由于 GTA 系列主角常常要通过暗杀来完成的任务，加上整个系列游戏对于现代大都市中人与人之间淡漠的联系表现得极为出色，常常让玩家平添一份寂寞杀手的心灵感触。

可以说，GTA 是有史以来对于所谓黑帮文化表现得最为全面的一个游戏系列。


GTA3 中玩家体验的古惑仔的世界

GTA 系列回顾



侠盗猎车手 Grand Theft Auto



■制作公司：DMA Design
■发行时间：1997 年

1997 年 GTA 发行，在当时 3D 游戏已经开始渐渐流行起来，但 2D 制作的 GTA 却依然在市场上获得了巨大的成功。GTA 全新的游戏模式让玩家充分感觉到了游戏的乐趣。无数的任务要玩家来完成，还可以使用各种各样的交通工具横冲直撞，这一切尽管不算新鲜，但将这些内容结合起来还是第一次。更为重要的是，GTA 没有给玩家限制任何的结局，开放的游戏系统才是 GTA 可以长久不衰的关键。

侠盗猎车手：伦敦 1969 Grand Theft Auto：London 1969

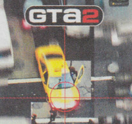


■制作公司：DMA Design
■发行时间：1999 年



“伦敦 1969”是 GTA 的资料片，在 GTA 的系统上没有任何的改变，只是地点设置在了伦敦。玩家要做的依然只是在马路上“飚车”，与黑帮老大交火来提高自己的“地位”。仅此而已，没有给人留下更多的印象。

侠盗猎车手 II Grand Theft Auto 2

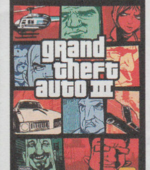


■制作公司：DMA Design
■发行时间：1999 年 9 月 30 日

1999 年 GTA2 发行，在 GTA2 中加入了一些新的游戏元素，游戏中首次设定了对立帮派的概念，当你完成一个黑帮交给你的任务时你和他的友好度便得到了提高，相应的则会与对立帮会结下梁子，成为他们的敌人。另外一个重大的改变就是，游戏中玩家可以升级武器，维修汽车。众多的改变并不能满足玩家的胃口，大家都在期待着 GTA3 的到来。



侠盗猎车手 III Grand Theft Auto 3



■制作公司：DMA Design
■发行时间：2002 年 5 月 21 日

GTA3 的面世，使系列完成了从 2D 到 3D 的转变，PC 玩家也首次感受到了游戏机游戏和电脑游戏的区别，这种差距是理念上的差距。一时间对于 GTA 的讨论进入了白热化，一些“保守人士”认为 GTA3 过于暴力，会影响到青少年的成长，甚至有些国家对 GTA3 实行了禁售。另一方面，也有人对于 GTA3 绝对自由的游戏模式，真实的感觉以及对整个游戏开发行业的影响大加赞扬。总之，GTA3 是成功的。



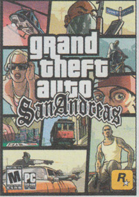


侠盗猎车手：罪恶都市
Grand Theft Auto：Vice City

■制作公司：Rockstar North
■发行时间：2003年5月13日



GTA：VC是GTA3的资料片，游戏模式沿袭了GTA3的模式。只是时间来到了1986年；地点换到了迈阿密附近的罪恶之城；在GTA3的基础上增加了新的任务；在GTA3的基础上加入了摩托车、直升飞机、高尔夫球场地车等交通工具。



侠盗猎车手：圣安德列斯
Grand Theft Auto：San Andreas

■制作公司：Rockstar North
■发行时间：2005年6月7日

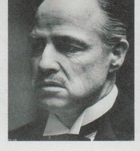
GTA：SA发生的地点再次发生了改变，从美国东海岸转到西海岸（这似乎很符合美国人的生活习惯）。Carl回到了家乡时间来到了90年代初。在GTA：SA中，城市从一个变成了3个，这样的转变让游戏变得更为庞大，加入了更多的任务内容，但依然保持着其自由的本性。GTA：SA的PS2平台版本成为了当年销量最多的游戏。

黑帮电影6大精选



教父
The Godfather

■导演：弗朗西斯·福特·科波拉
■主演：马龙·白兰度
艾尔·帕西诺
■出品：1972年



根据美国作家马里奥·普佐的同名小说改编的影片《教父》，描述了黑手党全盛时期的家族恩怨，影片格局庞大、情节复杂、人物众多，堪称美国电影史上的宏篇巨作。在《教父》的世界里，抛开了自然与文明的对立，科莱昂通过暴力建成了庞大的家族，获得了稳固的社会地位，匪帮也已从过去对商业组织的模仿变成了真正的企业，并向社会各领域渗透，这是真正单纯的黑帮世界。

盗亦有道
GoodFellas

■导演：马丁·斯科西斯
■主演：雷·里奥塔
罗伯特·德·尼罗
乔·派西
■出品：1990年

如果说科波拉的"教父"系列是黑帮浪漫主义史诗的话，"盗亦有道"则是一部有关黑帮的纪实文学。全片根据真人真事改编插述美国黑帮亨利希尔在江湖上纵横三十多年的传奇遭遇，逼真地表现出黑道人物独特的生活型态和与众不同价值观。影片想要表现的是一种"美国梦"式的理想破灭，尽管主人公亨利曾意气风发地说过，"在我看来，成为一个黑帮分子比当美国总统更酷"，但最终用背信弃义推翻深厚友谊的结局才使故事变得格外真实可信。

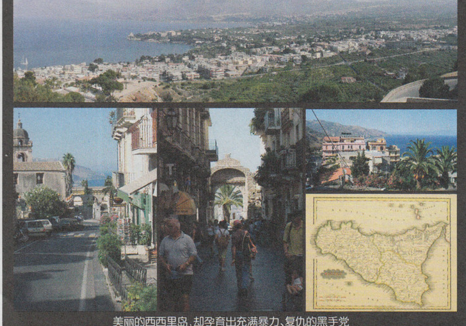


同时，由于GTA系列着力表现给玩家的只是一个有着无限可能的环境，对于玩家的体验并没有很明显的限制，因此玩家们会因为各自的喜好不同而在游戏中体会到不同的感受。

西西里岛的纠葛　黑色文化的起源

充满暴力、犯罪的黑手党出现在意大利的西西里岛。西西里岛，一个地中海里的岛屿，岛上的土著居民是西库洛人和西卡诺人，"西西里"就来自于这两个部落的名字。因其地缘的独特性导致从公元前8世纪开始，希腊人、罗马人、摩尔人、迦太基人、西班牙人、腓尼基人、法国人，甚至包括盎格鲁—撒克逊人，轮番来到这个岛屿进行驱赶、占领和屠杀。也正因如此，历经磨难的西西里人形成了复仇传统，这种传统使之具备了成为黑手党发祥地的条件。1282年复活节第二天，西西里人第一次用暴力宣泄了他们对入侵者的仇恨，并从中体验到复仇的快意，这就是著名的"晚祷事件"。不久后他们就自发组织了一支武装力量，暗中传递"法国人的死亡，意大利人的事业"（Morte Alla Francia，Italia Alela!——这句意大利语的词头，构成了"Mafia 黑手党"一词）的口号。

黑手党的发展壮大是在美国，一个遍布意大利移民的国家。1920美国政府颁布的禁酒令，可以说是让马菲亚赚足第一桶金的契机，走私酒给黑手党带来了巨大的经济利益，让他们得以迅速发展壮大。30年代初的大萧条迫使罗斯福政府废除了禁酒令，此时已经站稳脚跟的黑手党将他们的产业转向了其他领域，毒品、赌博、色情业，无所不包。为了保护自己的经济利益，黑手党采取一切手段对抗阻碍自己的人和政府。恐吓、刺杀、制造恐怖事件等等，即使是对待帮派内部的所谓告密者，他们也会采取最为残忍的手段。纵然在《教父》让黑手党洋洋得意与自身的所谓文化特质，他们也永远无法洗净自己双手沾满的鲜血。而其他类型的黑帮，如亚洲、美国黑人、哥伦比亚人黑帮等等，无论他们如何标榜自身的"义气"，始终无法掩饰其与生俱来的暴力根源。



美丽的西西里岛，却孕育出充满暴力、复仇的黑手党

希拉里也说不　正义的声音

很显然，在枪支管理宽松的西方社会，特别是美国，心智尚未成熟的年轻人很容易因为社会的压力而受到GTA这种类型游戏的负面影响。正如前面我们说过，GTA提供给玩家是一个开放的、充满多种可能的世界，而对于暴力手段并没有严厉的惩罚。这种略显不负责任的真实，让玩家在游戏中很容易体会到通过犯罪带来的发泄快感。这对于并不理智的青少年来说，无疑是一种默许程度上的纵容。也正因如此，西方媒体、主流社会开始在研究青少年犯罪的同时，发现多例校园枪击案件与GTA等电子游戏有着或多或少的关系。而不久前一名GTA游戏玩家更是为了体验游戏


频发的校园枪击案预示着青少年正日益受到游戏的误导?

中真实的感觉,持枪上街抢劫汽车,并造成死伤的严重后果。也正因如此,西方国家开始限制GTA等放纵暴力的游戏,严格规定购买人的年龄限制,而德国更是直接禁止了GTA在本国的出售。美国前第一夫人希拉里也曾公开表示,GTA是一个不负责任的,对青少年心理健康极为不利的游戏。GTA的开发公司Rockstar也因此受到多项来自社会的指控。

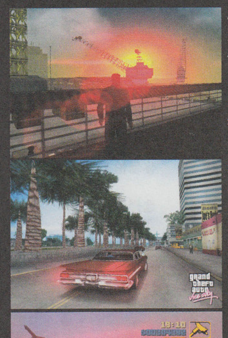

希拉里

GTA游戏本身是无罪的,如果整个社会能够更加关注青少年的心理健康问题,如果游戏公司能够更负责任的在游戏中加强对于犯罪的惩罚,如果玩家能够用理智的情绪去游戏,相信游戏也不至于背上今天的恶名。

玩还是不玩　玩家的选择

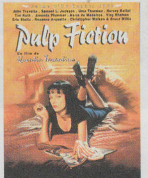
制作这样的专题,开始的时候自然经过了一番激烈的思想斗争。最初的设想,我们只是准备单纯从技术角度来讨论,然而,最终我们还是选择了面对"黑色"主题。

每当我们谈及"黑色"主题时,都会听到来自社会各个层面发出的不同声音,有称赞,有批判,但那是从各种不同的出发点所下的判断。说到这里,一个关键的词汇出现了。我们需要判断,凭着对整个社会的认识作出自己的判断。事实上,以最具争议的"GTA"系列后期作品为例,制作者在展现自己非凡设计思想,提供给玩家广阔自由暴力空间的同时,也给了人们一次作出判断的机会。在帮派的暴力之外,我们能做的事情还有很多,驾车出去听着音乐兜兜风看看风景;扮演出租司机运送市民;驾驶救护车及时把患者送往医院;或者开着警车追捕罪犯维持社会治安……正常的社会生活同样在游戏中得以体现。当然所有行为的产生也都出自一念之间,因此尽管游戏对人具有一定的诱导作用,但它仍然只是实施某种行为的途径和载体,而真正关键的还在于行为人本身所作出的判断,而这种判断同样会延伸到游戏之外现实生活中的方方面面。


即使是GTA,也不仅仅只有暴力,一切都取决于玩家的心态

此时,如果一定要从正常"良知"意识的角度来规定所谓正确判断的话,我们需要努力的事情还有很多,除了单纯地反对"黑色"事物的非常导向之外,我们更多的还是需要从灌输所谓的"正常"规则开始。

游戏有益身心,沉迷影响生活。■



美国往事
Once Upon a Time in America

■导演:瑟吉欧·莱昂
■主演:罗伯特·德尼罗
珍妮弗·康纳利
詹姆斯·伍兹
■出品:1984年

"美国往事"里的黑帮故事发生在美国禁酒时期纽约的犹太裔移民身上。本片以艾隆索与其伙伴的犯罪生涯为主轴,是一部描写友谊与对立、忠诚和背叛等人性冲突的黑帮史诗电影,时代背景跨越经济大恐慌、禁酒令及第一次世界大战等美国史上的重要大事。影片大量运用移民居住的穷街陋巷、非法经营的酒店、贩运私酒、匪徒的肆意行为作为叙事的载体。此外,大量倒叙手法的运用,让观众在众多梦想破灭的现实当中,体会对"美好往事"梦幻般的回忆。





低俗小说
Pulp Fiction

■导演:昆廷·塔伦蒂诺
■主演:斯蒂夫·巴斯米
塞缪尔·杰克逊
乌玛·瑟曼
约翰·特拉沃尔塔
布鲁斯·威利斯
■出品:1994年

长期以来一直在感慨,为什么昆廷·塔伦蒂诺没有去做游戏?他的脑子实在有太多稀奇古怪的想法了,正如这一部"低俗小说"。影片讲述的几桩故事,都跟黑社会有关。可是这几件事情本身又是不相关的,每个故事之间也没什么联系。不过,几个故事中的人物却会在别人的故事中交叉出现……所有这一切都是由塔伦蒂诺"硬生生"拆开来讲给大家看,他所要表现的是对事件"偶然性"的探讨,同时一切戏剧化的反常理表现则又在隐喻现代人内心的空虚。本片堪称塔伦蒂诺"后现代主义"的代表作。





古惑仔:人在江湖

■导演:刘伟强
■主演:郑伊健
陈小春
■出品:1996年

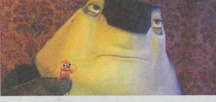
香港继警匪片之后,黑社会题材的影片开始盛行,而引发这种潮流的便是"古惑仔"系列。黑社会的暴力色彩在"古惑仔"系列影片中表现得淋漓尽致,全片都在表现着以血肉之躯厮杀于现代的街市,毫不掩饰的对财富的渴望以及古老的东方式帮派体系。其间也穿插着友情、亲情、爱情以及反映戏剧化和人性化的一面。本片之所以一度受到众多青少年喜爱,反映出现代社会青少年群体意识增强,同时内心孤独空虚的状况。



鲨鱼黑帮
Shark Tale

■导演:毕鲍·鲍格朗
■配音:罗伯特·德尼罗
马丁·斯科西斯
威尔·史密斯
■出品:2004年

一部标准的好莱坞商业卡通片,尽管影片内有着诸如保护费、赌马、赔率等许多黑色概念,有着老牌黑帮分子罗伯特·德尼罗和马丁·斯科西斯的幕后配音,但影片成功的把握住了卡通片应有的正面教育主题。通过滑稽的小鱼奥斯卡,教父里诺的善良小儿子兰尼的一系列冒险经历,最终成就了同类影片一贯的大团圆结局。



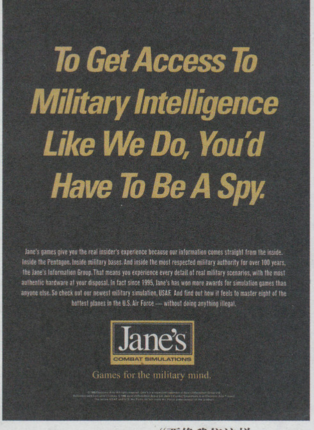
在一系列血腥沉重的"黑色"话题之后,我想,就让我们以这个轻松的黑帮故事结尾,继续我们乐观向上的现实生活。



“选对游戏，
就比任何小儿科的玩意儿
快上 50 倍。

这就是对路的游戏。
未来战士”

1995 年　PC 史上首款原创 3D 格斗游戏，早在 3D 加速硬件普及之前，就已迫不及待的面世了。这时正是奔腾处理器将 PC 机能带入一个飞速发展时期的开端，设计优良的游戏不仅要体现最新处理器的机能，同时还要兼顾 486 这样的普及系统，为讲究向下兼容的 PC 系统开发游戏软件，常常会碰到这样顾此失彼的尴尬——当然，若能处理好这样的问题，倒也不失为一大卖点。



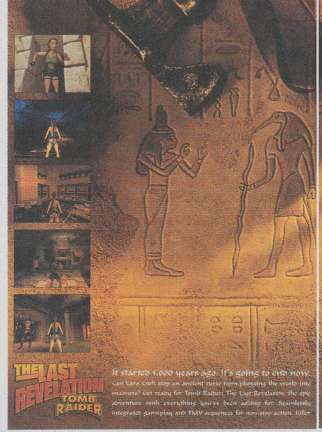
“要像我们这样
搞到军事情报
你恐怕非得当间谍了。

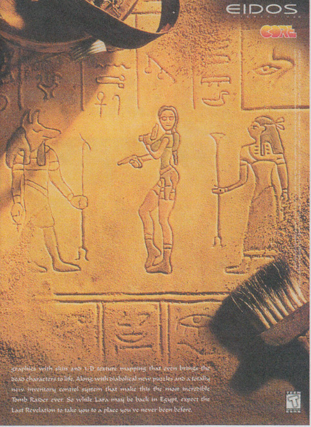
选择你的武器。
美国空军”

1999 年　简氏战斗模拟游戏系列总是有这样的资本来炫耀，而他们在游戏中涉及的军事内容也够扎实——不过除非我是间谍，否则过于追逐“真材实料”而忽略了游戏本身的刺激与乐趣，最终也只能落得孤家寡人的下场——但我也不得不承认，面对这些足以毁灭世界的武器，真希望能轻松的好好玩上一番啊！

“它始于五千年前
它将终结于此刻
古墓丽影:最后的发现”

1999 年　Lara 小姐在她的第四作中开始了对埃及古墓的“扫荡”。游戏的制作者仍在强调本作拥有“你所要求的一切”，但确切的说，3D 图像的表现力即便有所提升，那也是缓慢且细微得不那么容易被察觉；就算是 Lara 小姐从未与我们一同经历过的埃及冒险，看起来也与之前的大同小异；好吧，除非你对石板上的 Lara 小姐新造型感到“惊喜”……









"发现自我
在那不同寻常之处。

你曾拥有摧毁钢铁与骨骸的力量?
你曾凭着意念改变现实?
你曾想过坐拥英勇的功绩?

你真的想吗?

龙与地下城"

2000 年　威士智公司的的骰子和卡片虽然与大多数电脑屏幕上的游戏画面的真实感相去甚远,但他们的游戏却又总是和现实最近——"在龙与地下城的城堡搏杀中,赢得为期 8 天的英国旅程。立即访问 www.playdnd.com/cgw!"　没错,这不是你以为的 MMORPG,而是一场场奖励丰厚的电子卡牌游戏对战。当然,这些游戏的确是出自握有"龙与地下城"规则版权的东家。



"普通鼠标 对比
WingMan 力回馈鼠标
究极感应神经在掌部的分布图示
(以 tactograms 为指标)

注:这是胡言乱语,试图描述 WingMan 力回馈鼠标难以置信的功能。'究极感应'并非一个词,'掌部'是,它的意思是指'手'。那么'tactograms'呢?同样,并非一个词——但听起来酷。"

2000 年　罗技在电脑周边操控设备领域,以 WinMan 品牌为代表推出了一系列力回馈产品,同时也将这项最热门的技术引入鼠标之中。不过看看他们的图例说明,也许"力回馈鼠标"的确是个令人费解的创意。







"大画王"

Play! 家用电脑与游戏

the9 第九城市
人民网 游戏频道 GAME.PEOPLE.COM.CN
網易 NETEASE www.163.com


魔兽世界大画王

四格漫画作品 & 创意征集大赛

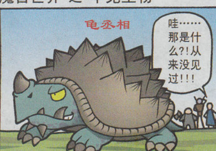
更多《魔兽世界》四格漫画创意征集中!

所有创意、图稿请发送到活动专用邮箱 wow@playgamer.com
或者邮寄至北京 813 信箱(100037) "魔兽世界大画王"评委会收

猛击此处,查看新鲜好玩的"魔兽世界大画王"!

网易游戏专区 http://gameweb.163.com/2005/huodong/wow/
人民网专区 http://game.people.com.cn/GB/47594/index.html
九城动漫专区 http://comic.the9.com/info/event/2005-04-30/1304.htm

魔兽世界 之 罕见生物



名字也很奇怪……一定是个特殊怪物。
打不打??
打吧!!好不容易遇到,说不定会掉好东西!!!





魔兽世界 之 暴雪与熊猫




我……发现一问题……

怎么了?



魔兽世界 之 一看便知









2005.5. KID·AI 艾洋



精品创意抢先爆!

■如获至宝(创意:吉林 郭宇光)

1、不死亡灵小兵(兴奋):帮主,在与联盟的作战中,我们打到一件宝物战利品!

2、不死亡灵帮主(欣喜):哦?什么好东东?

3、不死亡灵小兵(得意):此物制作精良,闪闪发光,由32颗白色宝石组成,排布整齐,十分难得……

4、人类老兵在草丛里翻找(郁闷):我的假牙怎么找不到了……

■潜行无效(创意:广西 韦鑫)

1、某盗贼潜入班奈希尔兽穴……被占卜师发现。

2、第二次潜入,又被发现……

3、第三次潜入,还是被发现……

4、盗贼对占卜师:"老大!你是不是外挂啊,怎么每次都能发现我!"

占卜师对盗贼:"老大!你每次进来都踩我脚,你教我怎么能不发现你!!"

■钓鱼奇遇(创意:辽宁 盛兆磊)

1、某人钓鱼中:"唉……小鱼。"

2、某人继续钓鱼中:"唉……还是小鱼。"

3、某人(兴奋):"嗯?这个比较重!估计不是小鱼!"

4、钓上来的物品是"XXXX的尸体"。

某人:………………

■照章办事(创意:北京 崔洋)

1、(狮鹫飞机场,人类战士来了)

狮鹫管理员:"到暴风城,每位2个银币。"

2、(狮鹫飞机场,矮人战士来了)

狮鹫管理员:"到暴风城,每位1个银币。"

3、(狮鹫飞机场,侏儒战士来了)

狮鹫管理员:"到暴风城,免费乘坐。"

4、人类战士:"我靠!凭什么他们一个半票一个免票,你看不起我们人族么??!"

狮鹫管理员:"我们照章办事,矮人身高不足1.4米,半票,侏儒身高不足1米,免票。"

■学习锻造(创意:辽宁 张东磊)

1、某干瘦法师:"唉,我体质太弱,力气太小,逃跑都跑不掉……"

2、某干瘦法师(奋斗之火燃烧!):"所以,我要学习锻造!让它来打造我强健的体魄!"

3、某干瘦法师师找到锻造铁匠:"大叔,我要学锻造!"

4、锻造铁匠:"好,有志气!拿好这把八十公斤的铁锤吧!它将是你以后锻造生涯中必不可少的最佳工具!"

■召唤纪事(创意:吉林 王猛)

1、术士:"COME ON,BABY!"

宠物小妖颠颠的跑过来了。

2、术士:"COME ON,BABY!"

宠物蓝魔颠颠的跑过来了。

3、术士:"COME ON,BABY!"

宠物地狱犬颠颠的跑过来了。

4、衣着性感的宠物魅魔出现了:"COME ON,BABY!"

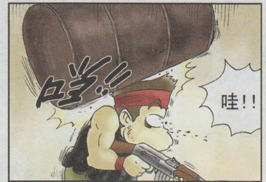
两眼放光的术士颠颠的跑过来了。

反恐精英:起源 之 胡作非为

作者:吴理









反恐精英 之 大开杀戒

作者:吴理







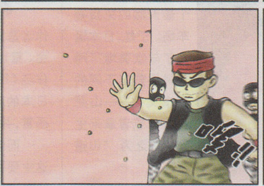


反恐精英 之 反恐帝国

作者:吴理









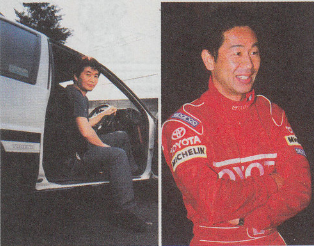
杂谈"头文字D"模式
我要漂移

文 / FXCarl & Alan

作为一个竞速游戏爱好者，你会知道"科林·麦克雷拉力赛"系列代表了 WRC 的拉力文化，知道"职业车手"系列代表了场地赛文化，还知道"极品飞车：地下车会"系列代表了欧美地下飚车文化。但是，也许你不知道还有一种追求山路竞速纯粹快感的作品，这就是《头文字 D》系列漫画和游戏。

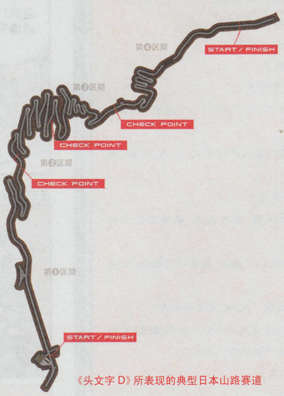
头文字 D 的诞生

日本是一个多山的国家，复杂的多山地形造就了弯弯曲曲的公路。通常来说，普通公路的设计都应当尽量追求平直（高速公路弯道设计的一个很重要的作用是减轻驾驶者的疲劳感），而蜿蜒曲折的道路给人的第一感觉就是——赛车道。由于山地的客观原因，盘山而过的公路总是要依靠山势修建。大自然的鬼斧神工造就了雄奇险峻的群山，也使得依山而建的公路同样变化丰富，各种长度的直道和各种半径的弯道分布其中。在有着先进汽车工业的日本，爱车一族自然不可能忽视山路这个最天然的免费赛车场。于是，日本诞生了与欧美地下飚车风格截然不同的赛车文化——山路竞速，或者拿来主义的称之为"山道最速"。



重也秀一　　勒芒赛上的土屋圭市

《头文字 D》（Initial D）这部全球范围内欢迎程度无出其右的赛车漫画作品就是以这种山路赛车为题材的。Initial 是指英文单词的第一个字母，而字母 D 则代表了《头文字 D》漫画的主题——Drift，即漂移。熟悉赛车和赛车游戏的玩家都知道，漂移是一种很炫的控车技术，同时在一些非常特殊的场合，还可以创造出更好的成绩——最明显的例子就是在遍布发夹弯的 WRC 拉力赛道上，漂移已经成为车手必须掌握的技术。



《头文字 D》所表现的典型日本山路赛道

《头文字 D》漫画的作者是重也秀一（Shuichi Shigeno），1958 年出生的 A 型血双鱼座的先生。重也秀一的漫画作品大多和体育运动有关，在《头文字 D》之前，他的作品《BARIBARI 传说》从 1983 年开始连载并引起轰动，并掀起了后来日本的摩托车漫画热潮。1985 年《BARIBARI 传说》获第 9 届讲谈社漫画赏，并于 1986 年被动画化。

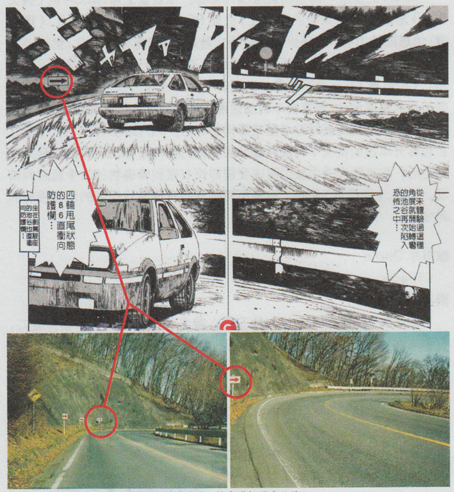
而到了 1995 年的《头文字 D》，重也秀一的漫画专业性更上一层楼，这主要得易于监制土屋圭市先生的加入。后者的加入使得整部漫画的专业性得到极大增强，无论是赛车运动爱好者还是普通的动漫爱好者都可



以从中获得乐趣，学到赛车知识。监制土屋圭市是一名跑山路赛道起家的车手，1956 年 1 月 30 日出生于日本长野县。曾参加过勒芒 24 小时耐力赛的他，凭借自己的努力得以最终打入国际市场，成为日本最具知名度的车手之一。说起土屋圭市的成功还有一个小故事：早年他个人曾制作表演飙车漂移的录影带，日本职业赛车协会以有损车手名誉为理由一度吊销他的赛车执照，这对赛车手来说，是相当沉重的打击。然而幸运的土屋圭市，却因此声名大噪并以轻松诙谐的姿态，活跃于演艺圈及文化界，举凡各类汽车周边媒体，他均会以嘉宾或主持人身份出席，评论、试驾多款跑车及改装车。当然，土屋圭市自己也曾坦言，在自己的年轻飙车岁月里，《头文字 D》着力渲染的午夜山路竞速对学习赛车并没有帮助，当赛车手面对多变的赛道环境，比胆识、比幸运的成分更高。

头文字 D 的赛车文化

如果《头文字 D》只是讲述年轻人飙车这么简单的故事，也便不能获得如此伟大的成功。事实上，《头文字 D》代表的是一种独特的赛车文化。我们先来看看世界上三大风格迥异的汽车赛事：F1 代表的是最精细最高贵的场地赛，WRC 代表的条件最艰苦的拉力赛，Lemon（勒芒）则是赛车制造和车手耐力的最严格考核。相对于三大主流赛事的权威而言，《头文字 D》追求的山路赛与欧美流行的地下飚车一样，看起来更像是街头篮球这种非主流文化。



《头文字 D》的赛道与现实公路

《头文字 D》的故事大多发生在路况复杂的山道——秋明、赤城、椎冰、秒义等等，一条条山道成了铭记传奇故事的舞台。相对于规则的场地赛而言，山路充满着不确定因素：譬如，山路赛不采用场地赛车惯用的同时发车，而常常采用前后发车；但同时又不同于拉力赛的完全扑朔迷离，车手并非仅和时间对抗，超越或抛离对手才是山路赛取胜的条件。山路赛可以说是揉和了场地赛的规则和拉力赛的不规则。若想称霸山路，车手对于道路的感觉、路线的计算以及心理上的因素都是取胜的关键。

也正因此，作者重野秀一希望通过《头文字 D》来思考并分析，在山道赛中，感觉和理论究竟哪个更重要。整个“头文字 D”漫画系列中，群马县最具实力的“赤城 Redsun”车队队长，“白色彗星”高桥凉介无疑是一个重要核心。追求“公路最快理论”的高桥凉介一直困扰于“感觉”与“理论”的抉择。然则“感觉”这种东西可遇不可求，于是凉介对自己及弟弟高桥启介的训练都建立在场地赛的理论之上。开着新旧两辆 Mazda RX-7 的高桥兄弟追求着理论结合实际的驾驶方式，可以说是华丽与实用同在。



日本真实的山路

可是在秋明山，高桥凉介见到了自己“公路最快理论”的半成品——藤原拓海——一个不懂任何赛车知识，只依靠每天开车送豆腐的有着鬼魅般驾车风格的无名小子。“惯性漂移”、“入沟跑法”、“机枪换档”包括之后的盲跑，藤原拓海的车技完全符合着山路竞速的美学，却有悖于一切赛车理论。

从《头文字 D》第二部开始，藤原拓海走出群马县，开始参加更多陌生地方的比赛，而横在他面前的第一座大山，便是驾驶三菱 Lancer Evolution Ⅲ的须藤京一——这个以打败高桥凉介为目标的车手完全属于场地赛的阵营，擅长反击跑法的他，精于在弯道发挥大马力赛车的优势。虽然这不足以打败高桥凉介，但是却让藤原拓海第一次认识到赛车实力及理论知识的重要性。于是，藤原拓海决定跟随高桥凉介，开始县外远征。

在经过了红叶山的牛刀小试后，高桥凉介毫不客气的选择了以擅长场地赛闻名的车队“东堂会”作为对手。从藤原拓海和馆智幸的比赛后，凉介开始越发坚定“感觉重于赛道理论”的信念。在接下来的比赛中，“直线可以追上对方，但弯道速度不如对方”的感觉让藤原拓海第一次站在对手的角度去和另一个自己比赛。

到眼下为止，对大小马力赛车不同的控制研究，飘移与半漂移的较量，仍在继续的《头文字 D》故事，开始挖掘赛车的深层次奥妙。然而故事发展到这里，如海绵一般不断学习、成长的藤原拓海开始面临着一个重大的选择：高桥凉介继续执著着对拓海坐驾 AE86 的轻量化改造及相关战术制定，并认为藤原拓海与 AE86 便是灵魂绑定；而藤原拓海的老爸藤原文太——《头文字 D》的隐藏 Boss，却认为藤原拓海在 AE86 上的修行已经走到了极限，任何对 AE86 的执著都将会是束缚藤原拓海成长的枷锁，因此文太购买了新车富士 Impreza，希望藤原拓海能够转型，从小马力车手成长为大马力车手。两个同样爱护藤原拓海，希望帮助藤原拓海成长的男人，因为不同的理念与信念开始用不同的方式的打造藤原拓海的未来。豆腐小子的未来会怎样？《头文字 D》的未来会怎样？在一切都是未知数的山道上，一切都有可能！



藤原拓海和他的 AE86

头文字D的游戏

《头文字 D》作为一部在年轻人心中颇具影响力的漫画作品，自然不会错过改编成游戏的机会。目前大家可以接触到的和《头文字 D》有关的游戏，就有如下几款：

■头文字 D：山口复仇
Initial D Mountain Vengeance
■平台：PC

一部由 Canopy Games 开发，ValuSoft 发行的 PC 游戏。本作只能算是 PC 平台竞速游戏的小品，并不优秀，也许就只有《头文字 D》的 Fans 们会去玩玩。由于整体表现不佳，可说浪费了《头文字 D》授权的金字招牌。



■头文字 D：外章
Initial D Another Stage
■平台：GBA

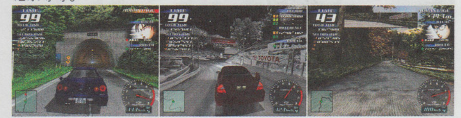


一部由 Sammy 开发的极具创意的《头文字 D》游戏，制作相对于 GBA 平台而言堪称精致。游戏并不需要玩家从头到尾驾驶赛车，只需要在恰当的时机给车手下达指令就可以进行比赛了，无论多么复杂的赛车技术动作都可以通过玩家精确的指令来实现。游戏中加入了赛车的改装功能，车手也会根据玩家的选择而学会更多驾驶技术。游戏中给赛车加入了轮胎、刹车和悬挂 3 项属性，任何驾驶动作都会消耗这 3 项数值。当数值不足时，相关的驾驶动作就会失效。因此玩家需要在追求速度的同时，采用保护赛车的方式取得胜利。游戏的细节很丰富，值得细细品味。



■头文字 D：街机篇
Initial D Arcade Stage
■平台：街机（Naomi 2 机板）

SEGA 可以说是为《头文字 D》的游戏化不遗余力，推出过《头文字 D》的街机和 PS2 版本（Intial D Special Stage）的游戏。目前《街机篇》已经发展到了第 3 代，预计将于年内推出第 4 代作品，《街机篇》游戏支持磁卡。可能很多 PC 玩家并不熟悉街机磁卡，它是专用于某一款游戏的记录卡，和以前的电话磁卡很相似，《头文字 D：街机篇》的磁卡卡面上还可以打印一些文字。磁卡中记录了玩家赛车的游戏进程、车辆改装情况和记录等等。





街机机台

SEGA 的游戏一向以易玩难精为目标。从表面上看，SEGA 的《头文字 D》游戏在车辆操控的拟真上，比起 PC 平台的《GTR 赛车》、《理查德·伯恩斯拉力赛》等顶级游戏有很大差距，玩起来很动作化，竞速游戏新手也能很快体验飚车快感，可一旦追求不断创造记录，难度却不逊于对手。《街机篇》有一个非常微妙的设计——加速能力损耗：游戏并没有从很拟真的角度设计，玩家赛车的加速能力也不是完全依据物理规范的，当玩家过弯速度过高而蹭到墙壁或障碍物时，并不会损耗大量车速，而是在损耗部分车速的情况下再损耗部分加速能力。常常会出现高速过弯并刮蹭之后，在直路加速中被过弯速度慢却没有碰到障碍物的对手超越的情况。因此，《街机篇》是一个有着不同于其他竞速游戏规则的非常独特的游戏。

■飚车 Online
CTRacer
■平台：PC

被称为“头文字 D 之父”的 SEGA 著名赛车游戏制作人新井健二，在参与制作了《头文字 D：街机篇》后，参与制作了 SEGA 与韩国现代数码合作的全球第一款 PC 平台网络竞速游戏《飚车 Online》。《飚车 Online》积聚了《头文字 D：街机篇》的精华，后者中的大量山路赛道和任务系统也将移植到《飚车 Online》中来。在今年 1 月 25 日新井健二作为游戏制作人访沪，谈到《飚车 Online》时，在有记者问起“制作赛车游戏首要考虑的会是什么时”，新井健二明确的表示是操作性，并表示如果一款赛车游戏操作性不好而画面再好，那也不会有多少人问津；而即使画面一般而操作性很流畅，那么它始终将拥有固定而广泛的玩家群。在这样一种理念下，《头文字 D》游戏诞生了，而此次的《飚车 Online》也是如此，在追求真实感的同时力求让玩家感受到本作良好的操作性。随着 5 月 25 日“《飚车》D 计划”的展开，玩家将能够在 PC 平台体验纯正《头文字 D》风格的飚车快感了。


新井健二

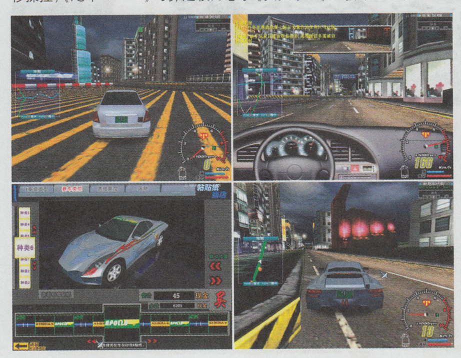


头文字D外观

在“头文字D”版的《飚车Online》中，个性车辆将成为玩家的最爱，这得益于新的贴纸系统和变色系统的开放，这是对自己爱车进行外观上改装的最便捷的途径。在《飚车Online》的世界中，汽车的外观与妆饰也尤为重要，飚车一族中谁不想拥有一辆外型超酷的坐驾来标榜自己张狂的个性！现在，图案缤纷的局部或全身帖纸将出现在《飚车Online》中。除了贴纸系统，变色系统对改造外观也是非常重要，不同的车体颜色搭配不同的贴纸会产生完全不同的感觉，配合游戏中原有的外壳更换系统，每一个玩家都能自己设计出一辆外型独一无二的都市赛车！在这场“D计划”中，“头文字D”贴纸成为玩家们的最爱——驾驶着“藤原豆腐店（自家用）”标志的车在秋明山上漂移，你会感觉更像藤原拓海么？

头文字D赛道及比赛模式

《飚车Online》中已经开放了《头文字D》的经典赛道妙义和唯冰，秋名、正丸、赤城等赛道也将会逐次开放。同时，在新的《头文字D》赛道中增加了挑战模式，除了与玩家对战，还可以选择挑战模式——一种个人的练习模式，在指定时间内完成比赛路段能得到一定的点数，这些点数是你打开另一张地图的积分，玩家只有在妙义赛道里获得了一定的积分，才能打开唯冰赛道。这种模式对玩家来说更具有了挑战性，而起若想与他人对战下一张地图，当然需要你本身能够到达这个级别。加上本身具有的漂移操控，《飚车Online》可算是较为忠于《头文字D》的赛车感觉。



头文字D的影视文化

作为一部成功的漫画作品，《头文字D》自然不会放松动画部分的制作。26集的《头文字D》、13集的《头文字D：第二季》、电影版的《头文字D：第三季》以及目前播放已经超过14集的《头文字D第四季：D车队》等等，庞大的作品阵容为“头文字D”文化的推广铺下了坚实的基础。同时，目前由人气明星周杰伦出演的《头文字D》真人版电影已经杀青，豪华的放映计划已经在酝酿。

《头文字D》真人版电影由香港寰亚电影公司投巨资拍摄，刘伟强与麦兆辉导演，由周杰伦、陈冠希、余文乐、铃木杏、黄秋生、杜汶泽以及钟镇涛等出演，演员阵容堪称空前强大。电影将忠实漫画/动画原著，讲述由周杰伦扮演的藤原拓海非同一般的赛车成长经历。除担当主角外，首次涉及影视表演的人气偶像周杰伦还亲自创作并演唱电影主题曲。此外，导演刘伟强还表示，为了让电影更加完美，在影片内容上，除了集中表现了12场紧张激烈的山地赛车场面外，在特技方面，为了达到与以往赛车片的不同，整个





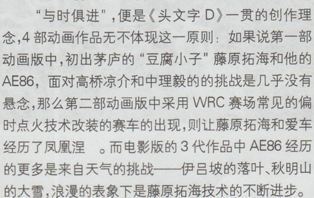
《头文字D》的动画作品

拍摄中不再用以前那种慢镜头来传达快速的感觉，而是全部用真实的速度来传达每一个镜头。无论从剧情、演员/导演阵容，还是豪华的大手笔制作来看，《头文字D》真人版电影都堪称今年华语电影最受期待的作品之一！

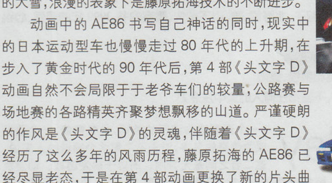
相对于静止固定的漫画而言，动画版的《头文字D》无疑才是“D精神”的最好体现。从第一部动画版开始，《头文字D》就对CG技术在动画中的运用有着大胆而果断的尝试。片中人物角色采用2D手绘画风，而赛车及场景则采用颇具游戏画面风格的3D渲染，一经推出就给整个动画市场及玩家的感官带来不小的震撼。而到了今年的第四部动画，《头文字D》中将2D手绘的人物与3D动画渲染的场景完美的结合，已经可以称得上是日本CG动画的佼佼者。



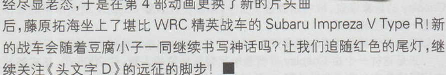
“与时俱进”，便是《头文字D》一贯的创作理念，4部动画作品无不体现这一原则：如果说第一部动画版中，初出茅庐的“豆腐小子”藤原拓海和他的AE86，面对高桥凉介和中理毅的的挑战是几乎没有悬念，那么第二部动画版中采用WRC赛场常见的偏时点火技术改装的赛车的出现，则让藤原拓海和爱车经历了凤凰涅 。而电影版的3代作品中AE86经历的更多是来自天气的挑战——伊吕坡的落叶、秋明山的大雪，浪漫的表象下是藤原拓海技术的不断进步。



动画中的AE86书写自己神话的同时，现实中的日本运动型车也慢慢走过80年代的上升期，在步入了黄金时代的90年代后，第4部《头文字D》动画自然不会局限于于老爷车们的较量，公路赛与场地赛的各路精英齐聚梦想飘移的山道。严谨硬朗的作风是《头文字D》的灵魂，伴随着《头文字D》经历了这么多年的风雨历程，藤原拓海的AE86已经尽显老态，于是在第4部动画更换了新的片头曲后，藤原拓海坐上了堪比WRC精英战车的Subaru Impreza V Type R！新的战车会随着豆腐小子一同继续书写神话吗？让我们追随红色的尾灯，继续关注《头文字D》的远征的脚步！■









真人版《头文字D》电影剧照

我不是演员

日本COSPLAY"王子"椎名朔哉专访

文/紫炎

椎名朔哉贴身档案
姓名:椎名朔哉(sakuya shiina)
生日:9月8日 处女座
喜欢的东西:米饭、川濑智子、北野武、雅、山下智久、黑塞的书、1999年的暑假、心跳的某个晚上
讨厌的东西:牛肉、不诚实的人
兴趣:最近是收集香皂和眼镜、缝纫
特技:一心一意、模仿、不输给任何人的集中注意力

Cosplay,一个逐渐成为流行的单词,椎名朔哉,一个逐渐成为传奇的名字,对于不了解这个领域的人来说,这二者之间毫无异同,而对于热爱游戏、动漫及Cosplay的玩家来说,椎名朔哉这个名字,即便在代表着Cosplay顶尖水平的日本也是一个天王的神话。

以反串男性角色出名的椎名朔哉,被众多Cosplayer亲切地称为"COS王子"。

正是这样一个在Cosplay界有着举足轻重地位的人物,在2005年,正式签约中国标准色文化艺术有限公司,从此揭开了其Cosplay的中国篇章。

3月25日,椎名朔哉乘坐的航班降落在北京首都机场。

3月26日,在北京杰杰迪厅举办的"精英COSPLAY百老汇"上,椎名第一次与中国Cosplayer同台演出。

3月27日,椎名同中国的同行一起参观了天安门广场,游览了王府井,还爬上了长城,亲身领略了中国五千年的文化精髓的一部分。



3月28日,椎名踏上了返回日本的航班。

通过与椎名朔哉同台演出"精英COSPLAY百老汇"的一个朋友的关系,笔者有幸与这位神话般的"王子"有了近距离接触的机会,因为只在北京停留短短4天,所以这次难得的时机令笔者感觉很珍贵。

刚刚结束前三天的行程,从无数闪光灯和记者的包围圈中走出来的椎名,看到我以为又有媒体访问了,显得有些沮丧,也许是许多天来都没有完整的休息时间,而感到疲惫吧。直到朋友解释我只是来随意聊天之后,她的脸上才露出轻松的笑容,同平时在舞台上忧郁而带有些许神经质的眼神不同,现在的椎名更像是与笔者同龄的普通年轻人。



我爱北京天安门

最初的话题自然是椎名当天参观北京的感受,谈到北京的时候,椎名显露出一种崇敬的神情。

"北京很大,非常的大!而且有很多很有意思的地方!今天去天安门广场,非常的激动,从很小的时候在电视、电影里看到天安门我就非常想去,今天终于看到真的天安门了。"

去天安门看降旗是椎名特意要求加在行程里的,椎名上次来中国的时候,只是游览了杭州的风景,而匆匆的行程则让她与她梦寐以求的北京、天安门擦肩而过,这次的目的地就是北京,她自然不会放过这个绝好的机会。

"以前在电影、电视里看过的天安门,和真正自己站在天安门前的感觉完全不一样。感觉站在天安门前的时候,人显得好渺小,就好像真治第一次看到EVA时候的感觉那样哦。"

"天安门广场在世界来说也是最有气势的广场之一呢!在北京还有一个应该去的地方哦。"

"我知道,长城!我今天有去的!长城有一个坡非常陡,站在上面感觉有些恐怖。不过很佩服那些修长城的人,实在想象不出来几千年前他们是怎样把长城修起来的。他们实在是太伟大了!"

时间已经是晚上九点多了,还没吃晚饭的笔者拿出烧饼,准备治疗自己的肚子,却勾起了椎名的兴趣。



"今天还有去一个地方，很多人，好像日本的新苏和银座那样热闹，还有很多很好吃的东西。"

"是王府井。"翻译很及时地对椎名描述的地方做了解释。

"我以前从来都不吃羊肉的，今天尝了一下王府井的烤羊肉，真得非常好吃，和我想象的完全不一样。还有哦，我还买了茶叶，非常好的茶叶呢！"

据与椎名一道游玩的朋友说，其实椎名非常喜欢茶道，因此专程跑去买中国茶。看来这个生长在日本的女孩，其骨子里却有很深的中国情结，与我们这些"哈日哈韩"的中国青年比起来，她倒反而显得更传统，这不免让人觉得尴尬，身为中国人，我们更应该热爱中国的文化，更应该热爱天安门啊。



我们大家是朋友

3月26日，在北京杰杰迪厅举办的"精英 COSPLAY 百老汇"上，椎名第一次与中国 Cosplayer 同台演出。这次演出，除了享有"COS 王子"美誉的椎名朔哉以外，还汇聚了中国华北地区顶尖的 Cosplay 组合。

"这次同中国的 Cosplayer 合作演出，感觉怎么样？"

"风间雅小姐是非常的漂亮，我也是雅的 FANS，所以我和她比较有共同语言。好多人都说十夜和我长的比较像，如果我们一起 COS 的话就像双胞胎了。还有 NBOYS 和十夜一起 COS 的《最游记》，我也想加入他们，再扮一个别的角色。我希望能和大家一起 COS《最游记》里一个比较适合我的角色。"

"刚才提到的似乎都是和你同属一个公司旗下的 Cosplayer 呢。对于其他的演员呢？比如都是美女的小绵羊，还有把真正的武术融入 Cosplay 中的龙源圣武。"

"有些超出我的想象。两三年前去过中国的杭州，交流访问。那时候中国的 Cosplay 还只是雏形，而这次的 COS 水平，比那次有了很大的提高。小绵羊的女孩非常漂亮，而且在舞台上很认真；龙源圣武的表演让我感到吃惊，即便在日本，这样有真功夫的 Cosplayer 也不多见。"

稍微停顿了一下，椎名似乎觉得还需要补充些什么，考虑了一会儿，她用很认真的语气说："大家非常亲切，和他们一起度过了非常愉快的时光，还有其他的 Cosplay 都非常的酷，都不错，我们大家已经是很好的朋友了。我觉得我能够和他们一同站在舞台上，认真地去 COS，回报台下的漫迷们，实在是一件很让人有成功感的事情！"









我不是一个演员

对于椎名朔哉在日本 Cosplay 界的出道及成功经历，笔者也是充满好奇，不过得到的回答却很朴实。

"其实，我不是一个演员，Cosplay 只是我的爱好。"椎名这样说，"我与数万喜欢 Cosplay 的漫迷们一样，只是个做自己想做的事的普通人。"

10 年前，偶然的一次去看小室哲哉的演唱会，有人说椎名长的很像小室哲哉，好奇的她想知道自己究竟能模仿小室哲哉到什么程度，便有了椎名朔哉第一次的 COS，而这一次之后，就是 10 年。

"刚开始的时候，我们很卖力地表演，曾经 Cosplay 是我生命中最重要的事情。"但她接着说，"那是以前，现在的我，只会把 Cosplay 当作一种兴趣，因为，我始终希望所有的 COS 表演都可以是非常开心的事情，我不想让它变得太商业太金钱化，毫无艺术价值。我并不是一个演员，所以只想开心的 COS，不希望因为 COS 而变得很累。"

"国内很多喜欢 Cosplay 的孩子会尊敬的称呼你'椎名殿'，如果不能经常地看到你，他们会很失望呢。"

"我会一直坚持下去的，因为这是我喜欢的事，以后我也会很开心地继续玩 Cosplay。而我也并没有因为 COS 失去什么，相反，我因为 COS 找到了很多志同道合的朋友。当然，还有那么多喜欢我的 FANS。虽然通过 Cosplay 出名并不是我的初衷，不过有那么多人喜欢是件很让人开心的事情。"





"椎名以前似乎可以算是我的同行呢。"

"可以这么说哦，我以前的工作是程序员，每天按时上下班，只有空暇的时间才会和朋友们一起出来玩 Cosplay。"

"为什么辞去了以前的工作，成为专门的 Cosplayer 呢？"

"是因为喜欢吧，就好像我开始做 Cosplayer 的原因一样，就是喜欢。如果没有'喜欢'这种心情，是很难做一个好的 Cosplayer 的。"

"那么今后会一直 COS 下去么？"

"一定会的。这次认识了这么多志同道合的朋友，非常的高兴，肯定会在今后和他们合作。而且自己也想再充实一下自己，挑战一些以前没有太多尝试过的 Cosplay 形式，比如昨天龙源圣武的舞台剧那样的作品。"



椎名的爱国论

时间过得很快，为了不影响椎名的休息，笔者加快了谈话的速度。

"刚才说过，中国有很多喜欢椎名的漫迷，而且椎名也很开心能有这么多 FANS，那么，是不是可以对中国的漫迷，还有所有喜欢 Cosplay 的朋友们说两句话呢？"

"因为时间很短，没能和大家做更多的交流，其实我都很想和大家近距离的交流、聊天、握手，希望下次来的时候能够更好的和大家在一起，我也会给大家带来更好的表演，我马上就要回日本了，希望大家不要忘记我。"

"应该不会忘记的。椎名下次来的时候，希望能有更多的时间去了解中国的漫迷和 Cosplayer 们。"

"我也很希望。今天在天安门广场看降旗的时候我就告诉自己一定要再来一次中国。"

"啊，这是为什么呢？"

"能有那么多人聚集在一起看降旗，而且听说不少是从很远的地方专门赶来的，这让我很惊讶。只有一个大家都很热爱的国家，爱国的人民才会做这样的事情吧。我觉得，中华民族是一个很伟大的民族，而我对中国的了解还是太少，所以，一定要再来中国一次，或者更多次，认真地去了解中国。"

采访的时间毕竟有限，还有很多问题没有来得及问，比如这个靠一双明亮和略带神经质的眼神，征服了无数观众和 Cosplay 迷的"COS 王子"，是如何处理和把握每个角色的感情的？她是否在生活中有着与表演的角色相同或不同的故事呢？我们只能将这些问题留待以后了。不过相信在未来的一年里，中国的漫迷们还会有不少和椎名近距离接触的机会，也希望中国能有更多的 Cosplayer 能达到和椎名一样的水平。

为我们的 COS 事业，加油吧。■



给 你 机 会　挑 战 智 慧

家游竞拍总动员

sina 新浪游戏 http://games.sina.com.cn

以手机短信方式发送竞拍价格（整数或包括小数点及其后 1 位数字）到特服号码 8777237（移动）或 9877237（联通用户详见【参与方式】），活动截止时出价最低、且独一无二者即可赢得大礼！

至尊大礼：Tt 夏日“芯”动力精品

PC 机箱酷炫周边大厂 Tt，产品涵盖机箱、电源、CPU 散热器及各类周边配件，夏日炎炎的这个六月，正是与 Tt 一起为朝夕相处的 PC 好好装扮一番的时刻。无论是面向 PCI-E 时代的 PurePower 460W 超静音大功率极品电源，还是 Silent775 幻彩热管散热器，或是加上蓝炫光版本的 PurePower 460W Blue Light，以及机箱 MOD 的最佳伴侣 UV 荧光 StarForce 飞船系列风扇，赶快与朋友们一同猎取这些平时遥不可及的机箱酷玩吧！



StarForce 多用途风扇可用于替换你的 CPU 散热风扇或加装在机箱散热孔上，为死气沉沉的 PC 增添迷人的 UV 炫光，更拥有 Tt 动态 LOGO 光影效果，备有 9cm 至 8cm 的铝制转接器及手动风扇调速器。



Silent775 通过漏斗型风扇通道，使 9cm 超静音风扇用于 8cm 规格的 LGA775 插座，以更低的转速保证足够的风量，纯铜底座、双热管及精细工艺焊接的铝制散热排，保证了高频处理器的长期稳定运作。



超强的供电能力，最新的 ATX12V 双路供电规格，12cm 大口径低速强力散热风扇，更直接提供 6 针 PCI-E 供电接口，PurePower 460W 供电器是所有 PC 玩家最渴望的动力之源，更有 Blue Light 炫目蓝光装扮你的爱机。

Tt 夏日“芯”动力　PC 机箱酷炫精品



注：本期竞拍将产生 4 名中标玩家，按标价最低至最高分别获得①~④的竞拍大礼。货品以实物为准，本活动最终解释权归本刊所有。

① 机箱电源 Tt PurePower 460W Blue Light
② 机箱电源 Tt PurePower 460W

最大功率：460W
输入规格：115V (8A) / 230V (4A)
(47Hz ~ 63Hz)
输出规格：+3.3V/30A、+5V/30A、
+12V1/15A、+12V2/15A
(+3.3V 及 +5V 的最大总输出功率为 200W)
散热系统：①12cm 蓝光风扇 / ②12cm 风扇
转速 2000RPM(±10%)
温度自动控制 2055RPM @ 25℃
2082RPM @ 40℃
噪音水平：17dBA @ 1300RPM
电源效率：> 70%
电源规格：Intel ATX 12V v2.01
输出接口：24 针主板电源接口×1
4 针 +12V 处理器电源接口×1
大 4 针外设电源接口×9
小 4 针外设电源接口×2
5 针 SATA 电源接口×2
6 针 PCI-E 显卡电源接口×1

③ CPU 散热器 Silent 775

最大风量：42.91 CFM
散热风扇：9cm 1 滚珠 +1 含油轴承散热风扇
使用寿命 40000 小时
转速 2500RPM(±10%)
温度自动控制 2055RPM @ 25℃
2082RPM @ 40℃
噪音水平：21dBA
电源功率：12V / 2.16W (3 针接口)
材质结构：纯铜底座、热管(直径 6mm)×2、铝制散热片
安装规格：Intel P4 LGA 775

④ 蓝色 UV 荧光 StarForce 多用途风扇

最大风量：25.739CFM @ 1300RPM
60.837CFM @ 3500RPM
散热风扇：9cm 含油轴承散热风扇
使用寿命 30000 小时
转速 1300RPM(±20%) ~ 3500RPM(±10%)
噪音水平：17dBA @ 1300RPM
43dBA @ 3500RPM
电源功率：12V /1.8W @ 1300RPM
12V /5.76W @ 3500RPM
材质结构：绿色 UV 塑料
安装规格：8cm 底座或机箱孔

Thermaltake 形象店体验指南

公司名称	电话						
北京君泽兴盛	010-82663702	苏州美文	0512-68888272	太原冠佳	0351-8710780	西安瑞力	029-88261473
上海憬岩智	021-5661162	无锡红日	0510-2733761	呼和浩特捷创	0471-4313312	兰州建阳	0931-8881387
杭州智泉	0571-88217551	连云港明华	05185015080	济南城市	0531-6962747	成都新雅	028-86313276
重庆祥兴	023-68791583	蚌埠金联强	05522060352	青岛东之杰	0532-3819473	昆明太平洋	0871-5198059
南昌环宇	0791-6226696	徐州丰泽	05163659901	郑州申达	0371-63575869	南宁盛源行	0771-5334990
上海晨扬	021-63854148	哈尔滨基高	0451-86200751	武汉凌汛	027-87166079	南宁海量	0771-5315427
上海飞图	021-63852767	长春创立	0431-5672909	武汉鹤鸣	027-87851386	海口智启	0898-66788586
上海华强	021-58361977	沈阳嘉年华	024-83992958	长沙新领域	0731-4178401	温州锐克	0577-88846376
扬州炫彩	0514-7790877	大连金神龙	0411-83648883	深圳零度	0755-83681966	宁波向阳电脑	0574-87267210
合肥星硕	05512823426	天津平静	022-58692423	广州常青树	020-87519587		
常州捷锐	0519-8681800	石家庄众鑫	0311-5209757	福州顺风	0591-83310725		
		保定亚美	0312-7509200	厦门安基	0592-2221937		



【家游竞拍总动员】（2005 年 4 月号）HP 畅游人 a1070cl 64 位家用游戏 PC

至尊大礼：竞拍赢取价格——
黑龙江嫩江 徐凯
手机号码：1355***5047
HP 畅游人 a1070cl 64 位家用游戏 PC

80.5 元！

1 元低价竞拍狂抢玩家大礼 家游竞拍总动员

① 超酷赢家规则

出价最低、且独一无二者！

没错，【家游竞拍总动员】就是要把价值不菲的超酷玩物送给你！你所付出的代价远远**低过你的预期**！

② 参与方式

■移动用户以手机短信发送任意价格（整数或包括小数点及其后 1 位数字，如 10.5）到特服号码 8777237，收到出价确认回复信息即出价成功。

■联通用户初次参与请以手机短信发送 JJ 到 9877，收到回复信息后即可直接发送报价到 9877237 报价((整数或包括小数点及其后 1 位数字，请在报价数字前加 0，如 025.6)，收到出价确认回复信息即出价成功。

■如果出价被他人重复报出，则会收到系统免费通知信息，此时可再次发送新价格参与报价竞拍。

③ 有效出价：

所出价格中没有任何中文字符；所出价格若含小数点，则小数点后仅有一位数字。

④ 竞拍时间

6 月 1 日 0 时~6 月 30 日 24 时

⑤ 赢家确定

当期竞拍结束后，由系统程序在所有出价中选取**无重复、最低价格**的出价者，确定为本期低价竞拍的赢家。如果本期竞拍没有独一无二的出价，系统将进一步选取**重复次数最少、价格最低、且第一位出此价格**的出价者，确定为本期低价竞拍的赢家。赢家将以所报价格购买本期产品。

赢家将收到通知短信，并可查阅下月的家游官方网站公告及杂志公告。赢家需携带本人身份证及竞拍所用手机交费凭证，到家游杂志社领取产品。

⑥ 特别提示

因网络问题导致当天出价没有收到回复，不能确定惟一报价是否被重复的玩家，请在活动临近结束时拨打客服电话，查询你的报价是否已被重复。系统提供商长达公司不对此承担任何责任。

参与活动费用：此活动按信息条数收费，**不用退订，不再参与不再收费**。

■发送短信收费：全球通、动感地带、联通短信息 **0.1** 元 **/** 条，神州行 **0.15** 元 **/** 条。

■出价确认回复信息（所报价格惟一或价格已存在）**1** 元 **/** 条。

■竞拍其它相关信息（以前所出独一无二价格被后来的出价者重复、出价超出有效时间、超出有效价格、乱码无法识别等）通知**全部免费**。

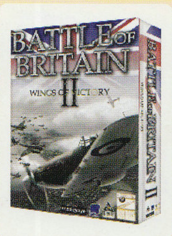
领奖地点：北京市海淀区恩济庄 **18** 号院 **1** 号楼 **1104** 室，外地参与中奖者将提供免费 **EMS** 邮寄服务。

免费客服电话：**800-810-5056**，不支持 **800** 的地区可以拨打普通客服电话 **010-51665123**。

报奖办法：收到短信及客服人员通知中奖后，**3** 个工作日内办理报奖手续。

活动垂询电邮：playjp@playgamer.com　活动公告网站：www.playgamer.com　网络支持：新浪游戏 games.sina.com.cn

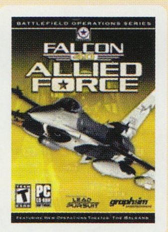

星期一
星期二
星期三
星期四
星期五
星期六
星期日
MON
TUE
WED
THU
FRI
SAT
SUN
27
金牌影帝
梁朝伟生日
20
时尚巨星
妮可·基德曼生日
13
6
为所欲为版都市生活剧
《侠盗猎车手：
圣安德列斯》发售
grand theft auto San Andreas
28
藤原纪香生日
21
"神话"的延续
《王者之路》发售
14
RANGER
翻版《黑鹰坠落》
《游骑兵特遣队》发售
7
STAR FURY
太空殖民者完结篇
《狂暴之星》发售
29
22
喜剧之王
周星驰生日
15
Juiced
非法飙车运动新成员
《疯狂飙车》发售
8
1
DUNGEON SIEGE II
儿童节
"暗黑"杀手再出击
《地牢围攻Ⅱ》发售
30
COLD WAR
潜入英雄应对世界危机
《冷战风云》发售
23
RollerCoaster TYCOON 3
夏季清凉版过山车
《过山车大亨Ⅲ水世界》
发售
9
从女孩到女王
娜塔莉·波特曼生日
2
17
蝙蝠侠也前传
《蝙蝠侠：开战时刻》
北美公映
10
杀手版
《真实谎言》
《史密斯夫妇》
北美公映
Mr. & Mrs. Smith
JUNE 10
3
LORDS OF DOGTOWN
怀念滑板诞生的年代
《狗镇议员》北美公映
Bewitched
24
欧美版《家有仙妻》
《神仙俏女巫》
北美公映
4
古墓丽人
安吉莉娜·茱丽生日
19
超级懒猫
加菲猫生日
12
5
我们还在努力寻找
第二个地球
世界环境日
家用电脑与游戏
Play!
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY
2005.6
June



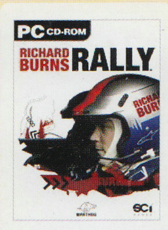
不列颠战役：胜利之翼
Battle of Britain II: Wings of Victory
类型：SI
开发：ShockwaveProductions
发行：GMX Media
日期：2005年6月6日(国外)



龙晶
Dragonshard
类型：ST
开发：LiquidEnt
发行：Atari
日期：2005年6月14日(国外)



捍卫雄鹰 4.0：同盟力量
Falcon 4.0: Allied Force
类型：SI
开发：Lead Pursuit
发行：Atari
日期：2005年6月28日(国外)

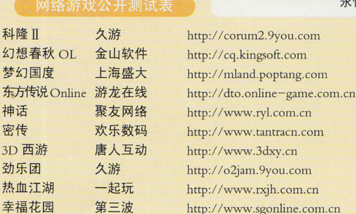


理查德·伯恩斯拉力赛
Richard Burns Rally
类型：SP
开发：Warthog
发行：北京布卡
日期：2005 年 6 月（国内）

6月游戏“秀”



科隆 II





永恒



幻想春秋 OL

网络游戏公开测试表

游戏	运营	网址
科隆 II	久游	http://corum2.9you.com
幻想春秋 OL	金山软件	http://cq.kingsoft.com
梦幻国度	上海盛大	http://mland.poptang.com
东方传说Online	游龙在线	http://dto.online-game.com.cn
神话	聚友网络	http://www.ryl.com.cn
密传	欢乐数码	http://www.tantracn.com
3D 西游	唐人互动	http://www.3dxy.cn
劲乐团	久游	http://o2jam.9you.com
热血江湖	一起玩	http://www.rxjh.com.cn
幸福花园	第三波	http://www.sgonline.com.cn
劲舞团	久游	http://o2jam.9you.com
永恒	群皓科技	http://www.cdchina.com.cn
魔兽世界	第九城市	http://www.wowchina.com
新绝代双骄OL	新干线	http://tth.gameflier.com.cn
天骄 II	目标软件	http://www.tj2.com.cn
侠义道	梦工厂	http://www.xiayidao.cn
足球经理在线	新大陆	http://www.managerzone.cn
TO~星钻物语	游戏米果	to.gamigo.com.cn
飚车	天纵网络	http://ctr.joyzone.com.cn
封神传说	光通	http://www.nabi.com.cn
传说 OnlineL	锦天科技	http://www.saga3d.com



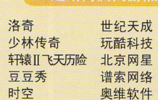
洛奇

三国群英传 Online

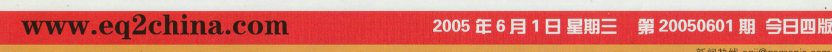


少林传奇

近期内测网游焦点



游戏	运营	网址
洛奇	世纪天成	http://www.luoqi.com.cn
少林传奇	玩酷科技	
轩辕II飞天历险	北京网星	http://www.swdol2.com.cn
豆豆秀	谱索网络	http://www.sshock.cn/Sshock/Default.asp
时空	奥维软件	http://www.timeways.com
三国群英传 Online	游戏新干线	
无尽的任务 II	游戏橘子	http//gamegamaniacomcn/everquestII
新古龙群侠传	91.com	http://gl.91.com/
快乐西游	第九城市	http://joyxy.the9.com



新闻热线 eqii@gamania.com



SONY+ 游戏橘子 05年超级巨作暑期登陆

拼实力 拼人气 拼品质

七个非玩《无尽的任务Ⅱ东方版》不可的理由

一、它是可以看的游戏可以玩的电影

二、它是时尚游戏的代表

三、它会让你觉得自己非常重要

四、它的画面真的好得让你没话说

五、它给你生活中的另一种冒险体验

六、它可以满足你的幻想

七、它是 SONY+ 游戏橘子 +SOGA 全新打造的国际巨作





惊！

这不是电影！这是游戏画面

EverQuest II(EQ II)是一款万人在线的线上游戏(MMORPG),由SONY集团所属 Sony Pictures Digital Inc. 之子公司 –Sony Online Entertainment Inc.(SOE),拥有115位全球顶尖研开发团队耗时4年的时间制作完成,2004年11月于欧美上市后,又再次获得全球玩家与评论家高度肯定的世界级巨作。

看这画面才叫王道











可以看的游戏

大毁灭！旧诺拉斯世界的末日！新王朝！自由港和奎诺斯的崛起！

《无尽的任务Ⅱ东方版》游戏背景介绍

一场灾难性的战争没有任何先兆的在诺拉斯的各种族之间爆发，又在七日后没有任何先兆的情况下突然的结束。尽管正义的一方获得了胜利，但仅仅七日的时间，诺拉斯的所有参战种族均受到了严重的打击、伤亡惨重。为战争付出了惨痛代价的人们无法为胜利而欢呼。诡异的月光使每个人都感到压抑，一种强烈的、莫名的不安和恐惧侵蚀着人们的内心。

终于，不安与恐惧的源头——诸神的惩罚在这一刻降临了！天空突中然显现前所未有强烈的光线和震耳欲聋的爆炸声，甚至光这一点就夺取无数人们的视觉和听觉。此时，注视着天空的诺拉斯的子民们被眼前的景象惊呆了：前一刻还在散发着诡异光芒的月亮瞬间化成了无数碎片！接着，灾难降临了！携带着异常能量的巨大的月亮残骸像失控的野马般像诺拉斯冲来。洪水、暴风、火灾、生灵涂炭……诺拉斯在突如其来的灾难中变成了人间地狱。灾难甚至一直持续到之后几年甚至几十年……旧的诺拉斯世界已经被毁灭了，而新的诺拉斯世界在500年后形成。

500年过去了，一个纷纷扰扰的新纪元在诺拉斯世界上开始了。

在500年前的灾难中幸存下来的人们、失去了自己历史悠久的古老帝国的人们在大陆上流离失所，寻找着自己的家园。而此时，两座神奇地从大灾变中幸存下来并成为诺拉斯休憩所的人类城市——自由港和奎诺斯在此时成为了所有流离在破碎大陆上的难民们的避难所。

Lucan铁腕统治下的黑暗之心——自由港（FreePort），Antonia带领下的希望之都——奎诺斯（Qeynos）……现在，让每个人做出抉择的时刻到了，正邪两股力量都在召唤着英雄，苦难中的人们等待你去解救，无数的秘密等待你去探究，奎诺斯的命运掌握在你的手中！

16个种族丰富你的冒险世界
《无尽的任务Ⅱ东方版》角色种族介绍



□猫人——宁静风暴之猫

种族介绍：猫人是一个体型魁梧的类人形种族，他们的身体被有色的毛皮覆盖，毛皮上的花纹显示了他们不同的血统。他们高贵，有力量且极为敏捷，甚至能聪明的用自己的尾巴来做一些琐事。

种族特质：像猫一样敏捷的特性，使得猫人们做为一个斥侯真是游刃有余。同时他们的力量和智慧也能使他们能够成为勇敢的战士和高尚的牧师。



□鼠人——藏身地下的阴谋集团

种族介绍：鼠人是一种长得像老鼠但是智力过人的生物，有着和矮人差不多的身高。对于他们的背景，我们知道的真得不多。鼠人们总是在自己的胸前佩戴着一种纹章。目前还没有人知道这种纹章代表着什么样的含义。

种族特质：成为刺客，对于一个身手过人的鼠人而言，那是再自然也不过了。他们过人的智慧也使得他们很容易能成为一位优秀的法师或牧师。



□蜥蜴人——爬虫类的暴君

种族介绍：蜥蜴人是体格强壮的种族。他们有着带鳞片的身体和强有力的尾巴，曾带给诺瑞斯世界不小的恐惧。他们皮肤被如同锁子甲般的鳞片所覆盖着，大嘴里长着锋利的牙齿。双眼散发着邪恶的气息，一眼就震慑住敌人。

种族特质：蜥蜴人的智慧和自然能力使得他们能成为强大的法师。他们与生俱来的敏捷和智力也使得他们很容易就能掌握成为一位卓越斗士的秘诀。



□洞穴巨人——人群中的野兽

种族介绍：洞穴巨人是无面者、恐惧之神——凯思·苏戮在诺瑞斯创造的第一个种族。他们几乎和巨魔一样高大，但是体格上稍微逊色，有着粗糙的绿色皮肤和丑陋的脸庞。

种族特质：洞穴巨人拥有卓越的耐力和强大的力量，他们即使缺乏训练，仍然能成为一位优秀的斗士。



□巨魔——战争机器

种族介绍：巨魔拥有庞大的体型，这是任何种族都无法比较的。他们又胖又结实的身体被一层粗糙不平、久经战争磨练出来的、满是伤疤的肌肤所覆盖。他们头发稀少的脑袋甚至比一顶钢盔还要坚硬许多。

种族特质：强壮的身体加上无与伦比的力量，斗士成了巨魔们的天生职业，在被封印的智力得到了释放后，渐渐的有巨魔成为了牧师或是法师。



□人类——善于适应的佼佼者

种族介绍：人类拥有卓越的适应与学习能力，使得他们得以横跨所有专业领域和适应其它文化。每一个人的能力和文化风格不同，其差异程度也相当的明显。他们有着各式各样体格与特征，甚至连信仰和价值观也都不尽相同。

种族特质：人类的能力是所有种族中能力最为平均的。无论选择什么职业，人类都拥有无限发展的潜力。

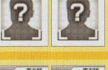


□博学者——神秘知识的追寻者

族介绍：博学者来源于人类，两者在外貌上有很多相似之处。博学者们毕生都在致力于追求知识和智力。他们不喜欢劳动的个性，使得他们在身形上比人类显得更瘦弱，而他们的皮肤也渐渐的转变为暗灰色。

种族特质：博学者卓越的智力使得他们大部分成为了法师。他们过人的智慧也能使他们很容易就成为上等的牧师。



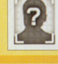


□野蛮人——北方的狼族

种族介绍：野蛮人一般身材强壮，力气很大。可能是因为北方气候寒冷的关系，大多数的野蛮人都留着长发。如今留长发成了野蛮人的风俗习惯，长发变成了野蛮人的一项特征。

种族特质：野蛮人的力量和耐力使得他们很适合担任战士的角色。玛尔兄妹恩赐的智慧，也使得他们不怎么费劲就能学会如何成为一个称职的祭司。





□地精——创新的工艺师

种族介绍：地精是所有种族中最矮小的一个。地精身高约 3.5　而且体重非常的轻，他们外貌瘦小，少有肌肉。地精也是很擅长社交的种族，几乎在任何的环境之下，他们都能与他人保持良好的关系。

种族特质：聪明和智慧兼俱，使得地精天生就是当祭司或法师的材料。他们灵巧的双手和敏捷的身体也使他们很能漂亮的完成斥侯的工作。

□矮人——铁与岩石的大师

种族介绍：诺瑞斯世界的矮人强而有力、身材矮胖、脾气顽固。他们曾经是诺瑞斯最强大的种族。矮人们对自己的头发感到极度的自豪，通常跟血脉祖先们留着相同形式的发型。他们的胡须浓密饱满的，胡须的浓密程度通常是用来作为矮人威望的标志。

种族特质：矮小但强壮，让矮人能攻能守，魔法或是疾病伤害对矮人斗士们毫发无伤。而且，矮人们通常也都是大陆上有名的装备制造家，总是能打造出令人惊讶的绝世武器和防具。



□半身人——欢笑的散播者

种族介绍：半身人是盗者之皇——布里斯托班·斐斯利索普所创造的。半身人就如同他们的名字，只有人类的一半高，脾气相当和善，与人友好。他们非常聪明，而且喜欢设计各种诡计和恶作剧。

种族特质：半身人天生身手敏捷，是极佳的斥侯人选。他们一生所忠于的信仰以及与生俱来的智慧也使得半身人更能献身成为神圣的牧师。





□高等精灵——图奈瑞律法的捍卫者

种族介绍：高等精灵拥有优雅而迷人的脸庞和略小于人类的柔韧身躯。他们有着苍白无暇的皮肤，脸孔十分细腻，少有毛发。他们通常会把自己像丝一般的头发束成优雅的造型。

种族特质：高等精灵这个古老而睿智的种族无疑就是出色的牧师和法师之选。然而有些不喜欢规律生活的高等精灵，则运用他们天生的敏捷能力，迅速掌握了成为一流斥侯的技巧。



□木精灵——深林之族

种族介绍：木精灵拥有与所有精灵族共有的特征，如瘦小的身型，迷人的脸蛋和尖尖的耳朵。他们古铜色的肌肤细腻而有光泽。长期在森林中生活，使得他们的比其它种族更具有适应森林生活的能力。

种族特质：长期居住在森林之地，木精灵们天生敏捷，再加上精灵族的高度智慧，使得木精灵往往会是出色的斥侯和牧师。



□半精灵——精灵流放者

种族介绍：半精灵是三个古老精灵种族和人类结合所产下的后代。外形上，他们比较接近人类，但仍保有精灵纤细、俊美的脸部特质，这两者混合的特性，使半精灵成为诺瑞斯最为美貌的种族之一。

种族特质：极高的敏捷让半精灵们天生就擅长侦查。但是请不要忽略他们出色的智力，许多半精灵可也是厉害的魔法师。

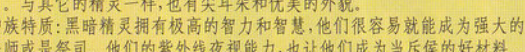




□黑暗精灵——地底世界的征服者

种族介绍：黑暗精灵体态轻盈，但却拥有结实的肌肉。他们的肤色大多是暗紫色到蓝色之间，发色则通常是白色或是苍灰色，平均身高大约五　左右。与其它的精灵一样，也有尖耳朵和优美的外貌。

种族特质：黑暗精灵拥有极高的智力和智慧，他们很容易就能成为强大的法师或是祭司。他们的紫外线夜视能力，也让他们成为当斥侯的好材料。







□蛙人——未知的神秘种族



可以玩的电影



《无尽的任务Ⅱ东方版》主要职业介绍

□斗士 Fighter

斗士用自己强横的蛮力与强韧坚固的武器来对敌人造成物理性伤害。他们是战斗的前锋，总是站在第一线上，为了确保队友的安全与敌人进行最直接的面对面肉搏。无论面临多大的冒险和挑战，斗士们都会撑下去，永不退却。

主要属性：力量
关键知识：博斗技能
可用武器：皆可
可用盔甲：轻型盔甲

□法师 Mage

法师能使用强大的魔法来攻击对手。身为远古魔法的研究者，通过不断钻研魔法书籍和秘文卷轴来增加他们神秘的力量。他们站在战场的最后方，但这并不是因为他们胆怯，他们是在队友们的护卫下，给予敌人最致命的一击。

主要属性：智力
关键知识：召引
可用武器：法杖、匕首
可用盔甲：超轻型盔甲

□祭司 Priest

牧师的力量来自于信仰。他们能治疗同伴，维护同伴的健康，使得大家能在漫长的战斗中生存下来。尽管牧师们看上去没有明显的战斗力，但是在这个危险世界中，牧师位居在团队中一个极为关键和重要的地位。

主要属性：智能
关键知识：灵感
可用武器：槌子、重槌、钉头槌、法杖
可用盔甲：超轻型盔甲

□斥侯 Scout

斥候有着敏捷的身手和睿智的头脑，能轻松探索未知领域。通过熟练的探测和解除陷阱的特殊技能，他们成为了渗透敌人的专家。在战斗中，斥候能利用隐匿躲过敌人视线，绕到敌人背后，给上致命的一击背刺，对敌人造成极大的伤害。

主要属性：敏捷
关键知识：侦察技能
可用武器：斧、剑、连枷、槌子、钉头槌、矛、匕首等等

可用盔甲：轻型盔甲
副职业介绍

每个角色在选定一个主要职业后，本身就会有工匠类初阶的交易技能。交易技能可以让玩家通过材料的收集，来制造生产日常所需要的食物或是装备。

□工匠 Artisan

工匠能通过工匠技能，以卓越的手工技巧和创造力为他们的朋友和顾客制造各式各样的物品。不论盔甲、武器、强大的魔法卷轴或是装饰华丽的家具，一切吃的、喝的、用的都难不倒他们。

主要属性：创造力
关键知识：物品制作、武器制造、法术知识



世界顶级网游巨作，系出名门 《无尽的任务Ⅱ》360度介绍

□研发历程

《无尽的任务Ⅱ》(EverQuest II)是一款万人在线的大型网络角色扮演游戏（MMORPG），由SONY集团所属Sony Pictures Digital Inc.的子公司——Sony Online Entertainment Inc.(SOE)所拥有的，包括115位全球顶尖游戏设计师的开发团队，耗时4年的时间制作完成。

□游戏特色

1、建构一个充满危险、冒险、神秘、全新的在线虚拟世界。
2、绝大多数NPC将会有自己的声音及个性对白。这是一项非常巨大的工程！包括10万行游戏内容文字及130小时的NPC对话，等同于65小时的电影对白！
3、电影特效品质的3D绘图引擎，并且兼容于目前市场上各种主流硬件配备。
4、玩家能充分展现个人风格：数千种防具、武器、道具任你搭配。还可以天马行空地创造专属自我的外型及各细项的个人设定。
5、16个种族，24个职业与多元化的转职系统。特殊的主支线任务结构可让玩家开创属于自己的必须性任务。
6、不再有种族职业上的组合限制，玩家可以完全选择、担任想要的角色。
7、玩家可在游戏中拥有领地。例如建筑物、公会领地、房屋所有权等。
8、全新的使用者接口减少新玩家上手学习时间。
9、华丽的战斗、魔法、与技能特效。
10、全部的职业都有交易技能。
11、总共160个各种种族在广大的虚拟大陆上，从半兽人、哥布尔、巨龙、甚至还有奇妙的“邪恶活雕像”种族。

□震撼欧美

经过数年的研发，《无尽的任务Ⅱ》终于在2004年11月8日在北美正式上线。这部在北美最受期待的3D网络游戏，游戏画面相当地惊人，可以说为MMORPG订定了一个新的标准，玩家们可以在广大、美丽的游戏世界中游览冒险，将遭遇超过160种独特的怪物，可以学习数百种新法术以及探索数千种新物品。玩家能在16个种族、24种职业中尽情表现自我，角色等级也将可高达100级。还可以拥有自己的公寓、房子、船只等等。当然也有无尽的冒险任务等待玩家来挑战。

游戏在正式开服的当天吸引了超过十万人登录。首批开放的12组服务器中，包涵了法国和德国服务器，使欧洲的上线与美国同步。两天后服务器总计新增六组，共计18组服务器。从发行日起，所有登记用户均可进入官方网站eq2players.com跟进角色进展、建立公会网站、推出留言版以及与其它玩家联系。

□登陆亚洲

北京游戏橘子数位科技有限公司于2004年11月8日正式代理世界顶级网游巨作《无尽的任务Ⅱ》

□做适合亚洲人的网络游戏——《无尽的任务Ⅱ》的东方化

2005年，一股欧美游戏的浪潮将进入亚洲，但是欧美游戏就适合亚洲玩家吗？这个答案是否定的，SOE与游戏橘子重视亚洲玩家的需求，结合了SOE的技术优势、产品开发能力以及游戏橘子对亚洲玩家的了解，专为《无尽的任务Ⅱ》东方化工程合资成立SOGA，一个集合美国、日本、中国台湾等国家和地区的35位专业游戏制作人组成的坚强团队，积极为亚洲玩家量身订作，推出专属的《无尽的任务Ⅱ东方版》。东方化的《无尽的任务Ⅱ》包括：

1、角色图像东方化：为了满足亚洲玩家异于欧美玩家对游戏角色的视需求，SOGA的团队重新制作部分游戏角色模型，新的角色图像将完全不同于欧美的版本。但玩家们不必担心东方化后的角色图像会失去原创风格，此次东方化的工程由“无尽的任务”原制作班底重要成员——John Laurence共同参与规划，全部东方化的设定都是在原产品的基础上进行，以确保不失原创的精神。

2、游戏操作东方化：亚洲玩家习惯使用鼠标操控进行游戏，《无尽的任务Ⅱ东方版》将增加新的鼠标操控方式，玩家将能使用他们所熟悉的控制方法。游戏也把视角变得更适合亚洲玩家，让大家更容易看见自己的游戏角色。同时东方版也将键盘快速键的操控与游戏中的指令改变为亚洲玩家所熟悉的控制方式，大家将发现《无尽的任务Ⅱ东方版》会很容易的上手。当然，我们也能使用和欧美玩家相同的控制方式来操作游戏。

3、游戏内容东方化：游戏中将增加专属于于亚洲玩家的游戏内容（例如任务，道具，NPC…等等）

《无尽的任务Ⅱ东方版》东方版内测日期：2005年6月15日

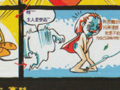
玩家漫画







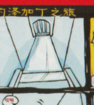






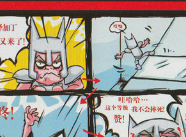








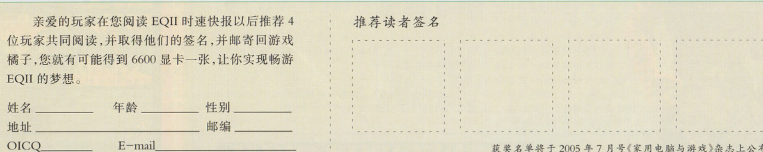












回函条

亲爱的玩家在您阅读 EQII 时速快报以后推荐 4 位玩家共同阅读，并取得他们的签名，并邮寄回游戏橘子，您就有可能得到 6600 显卡一张，让你实现畅游 EQII 的梦想。

姓名 ________ 年龄 ________ 性别 ________

地址 ________________ 邮编 ________

OICQ ________ E-mail ________________

推荐读者签名

获奖名单将于 2005 年 7 月号《家用电脑与游戏》杂志上公布

北京市朝阳区建国路 88 号现代城 c 座 11 层 产品部 邮编：100022